免责声明

杂志内容来源于互联网，内容版权归原杂志社所有。本作品仅供学习交流使用，请于下载后24小时内删除，若喜欢本品，请购买正版。

邪恶のAogu小组
3DM-SMV

杂志信息：

名称：(UCG)游戏机实用技术 VOL.287

作者：aogu1234

制作软件：Adobe Acrobat X pro

制作时间：2011年12月3日

页数：124页

十二月份是总结回顾的一个月份。

Tot. 287

我们都是卡饭！CAPCOM ASIA官方专栏本期开放

游戏机实用技术

ULTRA CONSOLE GAME

强作袭来

光环 战斗进化 周年纪念版

传奇难度战术指引

重磅特稿

不灭的光之传奇

光环十周年纪念

秋季大作资料补完计划

最终幻想 零式

二周目深红任务、实战演习指南+收集列表+杂项研究

COD 现代战争3

剧情分析+生存模式&任务模式全攻略+网战资料大公开

黑暗之魂

装备锻造系统+资料补完

超级马里奥3D大陆

隐藏关卡全金币收集指南

TV GAME 大赏

选票随刊发送

本期启动

特快专递

雷曼 起源

元气史莱姆3 大海盗与尾巴团

3DS年末大作前瞻

怪物猎人3 tri G

马里奥赛车7

— 攻略透解 —

刺客信条 启示录

黑道圣徒3

战国BASARA 3 宴

— 焦点 —

UCG狮城纪行

新加坡GSC&PlayStation游戏开发中心独家采访

2011.12A

定价：RMB 12.00

ISSN 1008-0600

Gamehalo 热血最强 战神 斯巴达之魂 高清版 全程邪道最速

游戏试玩 疯兔 活蹦乱跳 虐兔指南 | 合作?还是陷害? 雷曼 起源 双人搞怪演示

新作影像集锦 鬼泣DMC | COD 现代战争3 | 黑道圣徒3 | 型可塑2012 | 炽焰帝国II

本期赠品

光环4 海报+Gamehalo DVD

北通 BETOP
轻松源于专业 MVP



无线轻松

北通MVP电玩电脑无线手柄

MVP源自对体育场上表现最佳运动员的赞赏称呼
北通MVP系列凝聚北通各类电玩产品中最顶尖的代表
专业的品牌技术体现，只为带给玩家游戏的轻松体验
无线、智能、环保、精巧
"北通MVP系列，轻松源于专业"



北通MVP球王2 无线手柄

型号：BTP-2269 PS3/PC

- 无线2.4G零延迟手柄
- 6轴加速感应功能
- 内置锂电池40小时续航
- 适用于PS3主机及PC电脑平台



北通MVP特洛伊 无线手柄

型号：BTP-2276 PS3/PC

- 无线2.4G零延迟手柄
- 柔和弹力方向键
- 智能省电控制
- 适用于PS3主机及PC电脑平台

北京敬瑞全游戏机商店 | 石家庄金龙游戏商行 | 乌鲁木齐海胜电器 | 邯郸先锋电玩 | 天津数码引擎 | 呼和浩特洋峰电子 | 哈尔滨天乐电子 | 长春金卡王电玩
沈阳小陆游戏机 | 上海桥数电玩配件直通车 | 无锡昌盛电玩 | 南京新世界电玩 | 徐州优美计算机科技 | 宁波海曙悦动计算机 | 台州伟霖数码 | 济南数码引擎电玩
郑州闯关族电玩 | 西安天龙电玩 | 成都正中信耗材 | 重庆动感电玩 | 贵阳巍巍电玩 | 南昌火爆电玩 | 长沙恒源电玩 | 广州市创新软件联盟 | 深圳梦天堂 | 顺德漫游岛

北通：专业娱乐外设品牌
淘宝官方店：北通品众专卖店
http://www.betop-cn.com
http://shop.betop-cn.com
服务热线：400 6754 300
免费防伪专线：800 810 8315
拥有北通 娱乐更轻松
广州市品众电子科技有限公司

2011 TV GAME大赏 玩家评选 候选游戏介绍

2011 TV GAME AWARDS FAQS

Q：为什么今年取消了“最佳原创游戏评选”？

A：今年的评选类别根据机种被分为七个类别，新增3DS这一类，取消了去年的“最佳原创游戏评选”。这是为了避免玩家在投票进行选择时过于繁杂，而相应的奖项我们会在2011 TV GAME大赏的媒体评选部分给予评出，敬请大家关注。

Q：“次世代跨平台”这一类别的候选游戏是如何定义的？

A：“次世代跨平台”指的是同时在PS3与X360两个机种发售的游戏，由于这一类别囊括了目前业内的大部分主流游戏，因此我们给出了多达20个的候选名额，是单机种候选游戏数量的一倍。即便如此，依然有很多素质优秀的跨平台作品无法入选候选名单，主办方所有编辑再三斟酌才确定最终的名单。

Q：为什么把Wii排除在“次世代跨平台”之外？

A：这个问题去年就和大家解释过。为了避免不必要的误解，这里再次说明一下。这样的分类绝非对Wii主机有任何歧视或偏见，因为Wii的分辨率和机能与PS3、X360有很大差别，第三方跨平台大作绝大多数是PS3\X360双平台，而另外那些横跨三大主机甚至掌机也统统登录的作品，在不同平台上的表现大相径庭，有些甚至是些与原开发平台的作品完全不同的外包游戏，因此我们保持Wii游戏的独立性。而今年同样有一个比较特殊的例子，Wii和PS3双平台同时发售的《战国BASARA 3 宴》，我们将之同时归在了两个机种内。

Q：为什么我最喜欢的某某游戏没有入围？

A：对于每个玩家来说，喜欢的游戏总是不一样的。受候选名额数量所限，我们无法将所有玩家可能会感兴趣的游戏一一列出，而是只能以游戏本身的素质以及全球玩家的评价为准，选出最受大家关注的10款/20款游戏。如果您有特别喜好，欢迎在选票上注明，我们将择优刊登在杂志上。

Q：以网络投票的方式参与此次活动也能获得抽奖资格吗？

A：除了填写选票并寄给我们之外（选票复印无效），您还可以登录UCG官方网站ucg.cn的投票页面参与投票，如果您能够在投票后完整填写您的个人资料，同样也可以获得抽奖的机会。

Q：抽奖的结果会在何时、何处公布？

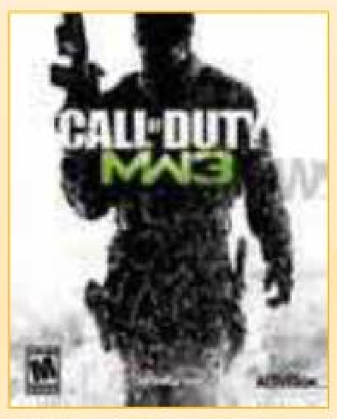
A：本次大赏的中奖名单将刊登在总第290、291期春节合刊《游戏机实用技术》（2012年1月B、2月A）和同期的《掌机王SP》上。获得一二等奖的玩家将会接到我们专人的电话通知；获得三等奖的玩家，我们将把奖品直接邮递到您提供的联系地址处。届时您还可以通过UCG官方网站ucg.cn的相关页面来查询大赏评选结果与中奖名单。

Q：投票活动的截止时间是如何界定的？

A：本次TV GAME的投票及参与抽奖的截止时间为2011年12月26日，您所寄出的选票，发出地的邮戳时间不能晚于该日期，网络投票也同样以此为截止时间。在这个日期内的选票都会被视为有效，同时拥有抽奖资格。

COD 现代战争3

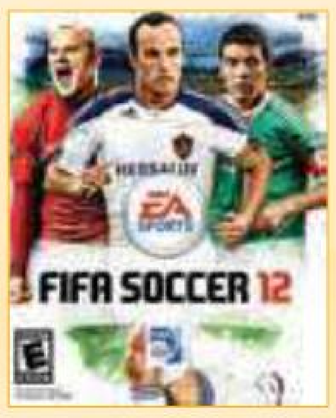
Activision | 主视角射击



本作故事紧接着前作结局，玩家需要再次跟随着普莱斯与肥皂出生入死，也要以一位三角洲特种部队士兵的身份亲历第三次世界大战。战役结束后还有精彩的联机模式可玩。

FIFA 12

EA | 体育



一年一度的《FIFA》盛宴每个球迷不容错过，游戏对画面以及球场气氛做了进一步的强化。本作中新加入了更加真实的球员碰撞以及TD防守系统，网战内容也继续得到加强。

NBA 2K12

2K SPORTS | 体育



最强篮球游戏带着乔丹、魔术师、大鸟等巨星再次杀到。虽然受到NBA停摆影响，但本作更加强化的复古风相信会吸引更多的球迷。背打系统大幅强化，部分赖招再无立足之地。

爱丽丝 疯狂回归

EA | 动作



以《爱丽丝梦游仙境》为题材制作的带有恐怖元素的动作游戏，讲述数年后爱丽丝重回梦境的故事。游戏关卡设计得很有新意，艺术价值极高，由国人制作，但难度偏大。

蝙蝠侠 阿克汉姆城

Warner Bros | 动作



09年最大黑马的续作，史上最好的超级英雄游戏。本作新加入原著中的众多人气角色，熟悉蝙蝠侠的玩家一定倍感亲切。游戏中设有出谜人的400个谜题，足以抹杀玩家大量时间。

刺客信条 启示录

Ubisoft | 动作



原汁原味的中世纪风情、匪夷所思的杀人武器、介于历史与科幻之间的装备，这就是《刺客信条 启示录》。追寻前辈足迹，刺客大师再度出击，追寻掩埋在历史中的真实。

黑暗之魂

NBGI | 动作角色扮演



探索是游戏的魅力所在，玩家永远不知道自己今后要面对什么，只能依靠死亡得到闯关的方法。通关游戏后还有更高难度的多周目在等待玩家挑战。

黑色洛城

Rockstar Games | 动作冒险



如果你想体验成为警察的感觉，那你玩《黑色洛城》准没错！调查、审讯、追捕、枪战……样样不少。本作真实的脸部描绘技术让人物脸部动作得到最真实的还原，堪称表情之王。

凯瑟琳

Atlus | 动作



ATLUS今年推出的黑马之作，充满人生哲理的创意游戏。融合了硬派动作、恐怖元素与互动剧情，白天需要应对女友与小三的夹击，晚上入梦则要榨干脑汁爬楼，非常惊险刺激。

狂暴

Bethesda Software | 主视角射击



本作的画面之精细令人惊叹，细节描绘栩栩如生，各种特效也非常逼真。本作虽然是主视角射击游戏，但是却有着如同角色扮演游戏一样丰富的游戏内容，不禁令人赞叹。

龙之世纪Ⅱ

EA | 角色扮演



本作比起初代更为强调战斗时的速度感和演出感，招式华丽，不同职业之间的特色非常明显。剧情方面时间跨度更大，人性冲突更多，同伴的特色也更为鲜明，是一款革新之作。

入口2

Valve | 主视角射击



这是一款主视角解谜的创意大作，游戏中解谜过程贯穿始终，每道谜题的设计令人赞叹不已。本作在此基础上还新增了全新的双人关卡，玩家可以体会合作解谜的乐趣。

杀出重围 人类革命

Square Enix | 动作射击



本作使用了赛博朋克风格的世界观作为游戏背景，剧情曲折跌宕，阴谋重重。游戏中玩家能够采取不同风格的战斗方式去通关，既可以秘密潜入，也可以硬碰硬地杀出一条血路来。

上古卷轴Ⅴ 天际

Bethesda Software | 角色扮演



延续系列作品经典设定的本作，具有庞大的可探索环境和大量的NPC与怪物。在制作主人公时，有多个种族背景可供玩家选择，成长要素丰富，还新加入了“龙吼”法术系统。

死亡空间2

EA | 动作射击



作为08年最大黑马游戏的续作，《死亡空间2》表现不俗：出色的射击手感和关卡设计让人有一种欲罢不能的冲动，当然，玩家们也需要随时面对渗入骨髓的冰寒与恐怖。

战地 3

EA | 主视角射击



年度最强射击游戏的有力竞争者。《战地3》给玩家以最真实的战场感受，无论是射击手感还是战场氛围，都与现实世界的战场毫无区别，而丰富多彩的网战更是让人欲罢不能。

真・三国无双6

Koei Tecmo | 动作



新势力晋携诸多人气角色登场，可选角色创下历代之冠。武器系统进化惊人，可在战场上随时更换武器。全新演绎的三国剧情令人回味无穷，后续DLC更增游戏乐趣。

职业进化足球2012

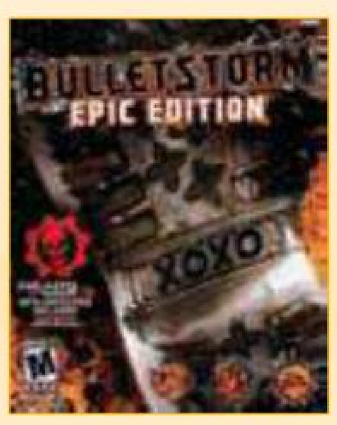
Konami | 体育



《职业进化足球2012》可以说是前作的强化版，改进了很多前作不尽如人意的地方。手感比前作圆滑了一些，线上大师联赛更加有对抗性，也更考验玩家的技术。

子弹风暴

EA | 主视角射击



强调杀敌技巧的本作一改主视角射击游戏偏向枪械对射的特点，加入的电子鞭和脚踢系统让玩家可以尽情用各种手段虐杀敌人，杀得精彩华丽还有额外的奖励，爽快感十足。

最终幻想XⅢ-2

Square Enix | 角色扮演



本作的剧情与前作紧密相联，讲述了塞拉与来自未来的诺埃尔一同踏上旅程，以寻找在众人的记忆中已经死去的闪电。与怪物并肩作战的新系统“召唤レイド”令人期待。

PS3

抵抗3
SCE | 主视角射击



《抵抗3》是PS3独占射击游戏的重头作品，游戏以未来科技以及宏大的场景等著称，讲述了人类在奇美拉病毒的侵袭下，幸存者为了生存而展开绝地反击的故事。

机车风暴3 启示录
SCE | 竞速



作为PS3平台第一方独占作品，本作堪称目前画面最强、体验最刺激的赛车游戏。游戏以末世狂飙为主题，自然与人为灾难穿插在比赛的过程中，让人热血喷张。

梅露露的工作室 艾兰德的炼金术士Ⅲ
Gust | 角色扮演



游戏剧情紧接前作，讲述梅露露利用炼金术强国富民的故事。全新的王国发展要素配合前作的冒险者系统让流程更充实，具有深度的调合系统也保证了游戏的可玩性。

如龙 终焉
SEGA | 动作



本作剧情变成了非常科幻的僵尸故事，操作方式也有着巨大变化，硬汉们拿起了枪，使得本作几乎变为射击游戏。虽然整体风格剧变，但是游戏内容依旧十分丰富。

杀戮地带3
SCE | 主视角射击



出众的画面、厚重的射击手感造就了它高潮迭起的单机游戏；丰富多彩的职业和装备，考验大局观和战略意识的战斗，造就了它精彩绝伦的网战。

未知海域3 德雷克的诡计
SCE | 动作冒险



系列第三作将PS3的机能发挥到了极致，艳丽的画面以及电影大片式的表现手法令人都难以忘怀。除大量的动作冒险和枪战内容，游戏还提供了刺激的网战体验。

无尽传说
NBGI | 角色扮演



“传说”历史上首次采用双主角路线的作品，战斗连携的引入使得游戏玩法更加爽快。作为正统派日式RPG，游戏的画面与整体素质都达到了目前的最高水准。

无名英雄2
SCE | 动作



超能力英雄再次来袭，这次伴随的是更加强大的超能力以及面对巨兽的最终决战。本作中主角柯尔可以从新的两种能力中二选一，自创关卡让人欲罢不能。

小小大星球2
SCE | 动作



创意与可爱并存的《小小大星球》续作，游戏中有厚道的中文语音，编辑模式更加简单易懂，圆玩家们一个亲手制作游戏的梦。游戏风格适合女性玩家。

战国BASARA3 宴
Capcom | 动作



《战国BASARA3》的续作，新增了14名可用武将，其中8人拥有独立的故事模式。“天下统一”模式重新回归，玩家可以尽情享受到割草游戏的快感。

X360

Kinect迪士尼乐园大冒险
Microsoft | 动作



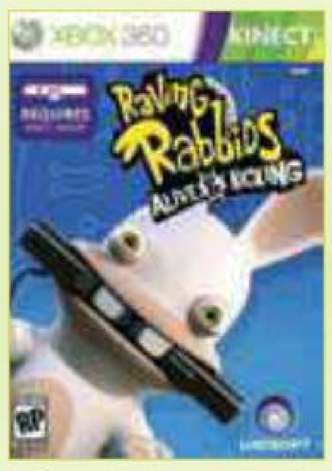
玩家需要为自己创建一个独一无二的游戏角色来和其他经典人气卡通角色一同探索迪士尼乐园。此外还能在游戏中透过体感的帮助和心爱的角色们进行互动。

Kinect运动大会 第2赛季
Microsoft | 体育



前作是Kinect上评价最高的游戏之一，本作采用了与前作完全不同的6种全新体育项目。Kinect的操作更加精准，在线模式也比前作有明显强化。

疯兔 活蹦乱跳
Ubisoft | 动作



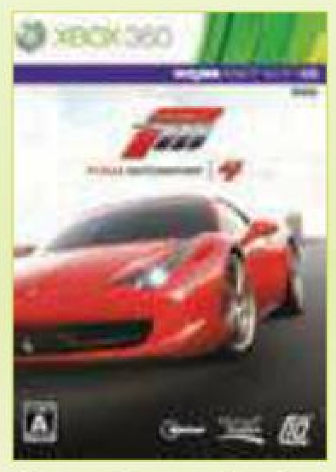
《疯兔》系列”一直是老少咸宜的派对型作品，如今淘气而又搞怪的兔子们又携各种更搞笑更疯狂的小游戏回归X360平台并对应Kincet，欢乐度满载！

光环 战斗进化 周年纪念版
Microsoft | 主视角射击



十年前，我们第一次接触到了《光环》；十年后，我们再会士官长，带来的是无限的感动。游戏重制十分用心，玩家还可以在游戏中随时查看十年前的画面。

极限竞速4
Microsoft | 竞速



微软的王牌赛车游戏。最新作支持16人在线竞争和车友社群模式，收录80间以上的车厂的车辆。游戏还支持Kinect声音操控和头部追踪，提供前所未有的体验。

梦幻俱乐部ZERO
D3 Publisher | 文字冒险



扮演绅士和13名风情万种的女孩子展开的奇妙恋情，好感度高了之后还可以自由欣赏女孩子载歌载舞的表演。偏向成人向的对话和各种邪恶小游戏令人心动。

史坦斯闸门 比翼恋理的爱人
5pb. | 文字冒险



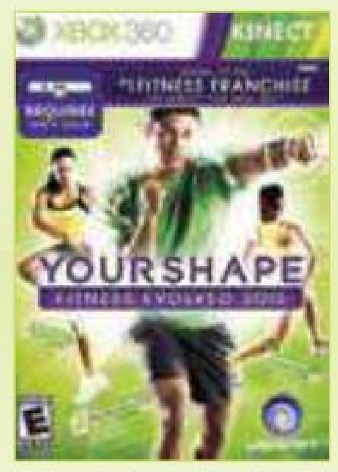
作为大人气作品的外传式作品，流程虽然不长，但CG基本全新且数量有保证。没有拯救爱人的悲伤，只有与爱人相聚的感动。这才是正确的世界线！

舞蹈中心2
MTV Games | 音乐



本作支持双人同舞，共有5对舞者可供选择。除了保留大受好评的各种模式外，还增加了队员挑战模式。选曲方面偏向经典，曾红极一时的歌曲大都收录在内。

型可塑2012
Ubisoft | 体育



大受好评的Kinect健身续作，游戏提供更多更专业的玩法，为玩家建立更系统的个人档案。华丽的界面让用户的健身之旅更轻松，不知不觉间便有良好收效。

战争机器3
Microsoft | 动作射击



波澜壮阔的三部曲迎来终结，人兽战争终于划下句号。持久战和多人对战持续给力，新模式杀戮战场乐趣十足。新要素属性变化器大大增加了游戏的趣味性。

Wii

大家的节奏天国
Nintendo | 音乐



本作单人模式共有50个迷你关卡，玩家只需通过手柄上的A和B两键便能轻松玩转所有小游戏。系列奖章和Pefect挑战得以继承。多人同乐是游戏的魅力所在。

地球探索者
角川GAME | 动作



游戏讲述在地球毁灭之后，幸存的人类在未知星球重建家园的故事。玩家需要以任务的形式逐步开拓星球，丰富的任务和探索要素将耗费大量时间。

马里奥与索尼克 伦敦奥运会
Nintendo | 体育



本作是以2012年伦敦奥林匹克运动会为舞台的体育类游戏，游戏收录大量奥运项目，玩家能从马里奥与索尼克两系列的中选自己喜欢的角色进行同场竞技。

潘多拉之塔
Nintendo | 动作角色扮演



女主角塞莉斯在收获祭上受到兽化诅咒。为了拯救至爱，男主角安迪义无反顾地只身进入十三讣塔中讨伐塔主并将夺来的主肉交给塞莉斯供她进食以保人形。

塞尔达传说 天空之剑
Nintendo | 动作角色扮演



本作是经典游戏系列《塞尔达传说》的25周年纪念作品，讲述了系列最早以前的塞尔达的故事。借助Wii平台的特性加入了大量的体感操作是本作的一大特色。

闪电十一人 强袭者
Level-5 | 动作



游戏最大特色在于改为动作类体育游戏。随着平台的转变游戏画面也得到极大提升，一些角色的必杀技效果甚至能和动画版媲美，原作FANS不可不玩。

太鼓之达人Wii 决定版
NBGI | 音乐



本作是系列诞生10周年家用机平台纪念作品，收录史上最多的100首人气乐曲，有30首为全新收录。游戏对应Wii专用太鼓控制器，有控制器同捆版推出。

星之卡比Wii
Nintendo | 动作



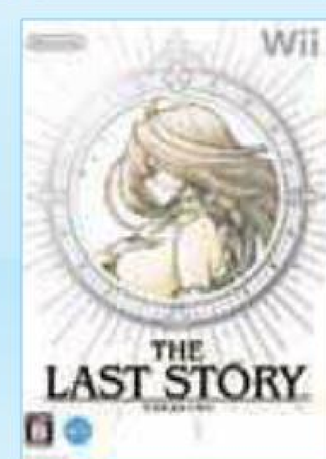
本作是操作卡比与同伴一起展开冒险的动作类游戏，作为系列在WII平台上的第二部作品的同时也是正统作的第11部。最多4人合作的系统也在本作重新复活。

战国BASARA3 宴
Capcom | 动作



本作可以继承前作的一部分存档，可操作的武将数量也提升到了30位。新增的“日本游戏模式”和“决战模式”都极具挑战性，想要圆满至少需要100小时。

最后的故事
Nintendo | 角色扮演



本作讲述了由男主角和同伴们组成的佣兵团活跃在种族战争中的故事。游戏里至始至终都在强调同伴们之间的羁绊，制作组通过战斗系统突出守护同伴的重要性。

PSP

初音未来 女歌手计划 扩张版
NBGI　音乐



以人气虚拟偶像初音未来为主角，整个V家倾情出演的音乐类游戏。在前作基础上添加更多好听的歌曲，编辑界面更加人性化，尽情展现初音未来的魅力。

第2次超级机器人大战Z 破界篇
NBGI　策略角色扮演



本作是PS2平台《超级机器人大战Z》的续篇，和前作一样以多元世界为舞台。主人担任起新锐机体的驾驶员，和来自别的次元的谜之生命体展开对抗。

火影忍者 疾风传 终极冲击
NBGI　动作



由CC2开发的《火影忍者》改编动作游戏。超过30人同屏敌人数，每名角色都拥有丰富的查克拉技，玩家可从关卡中收集拼图提升角色能力、开拓新地图。

啪嗒嘭3
SCE　角色扮演



以音乐节奏指挥独眼小人们战斗《啪嗒嘭》以RPG形式觉醒进化。玩家扮演的不再是过去的啪嗒嘭之神，而是其化身啪嗒嘭英雄为封印邪恶之物展开冒险之旅。

异说 012 最终幻想
Square Enix　动作角色扮演



《异说》系列”最大的卖点无疑是历代高人气角色齐聚一堂。游戏画面和音乐都极为出色，系统和平衡性也可圈可点，本作非常强调玩家之间的对抗性。

英雄传说 碧之轨迹
Falcom　角色扮演

《英雄传说 零之轨迹》的续作，对前作的部分系统做出了改进和优化。故事以谜之少女纪娅为主导，将一个包含残酷战争和真挚友情的故事呈现给玩家。



战场的女武神3
SEGA　策略角色扮演

相比前作加强了剧情演出，改良职业平衡性的同时为主要角色加入必杀技，精简了收集要素。初代和二代的部分角色均会客串登场，老玩家必定倍感亲切。



真・三国无双6 特别版
Koei Tecmo　动作

逆移植到PSP平台，除画面有所缩水外其他要素尽皆保留，故事模式也支持联机双打。本作中武将能够同时装备两把武器，在战场上随时切换使出易武攻击。



纸箱战机
Level-5　角色扮演

本作是一款以机器人对战为主题的RPG，游戏中可给机器人换装的部件数量很多，不同的武器对应不同的操作手感，玩家可充分享受到组装与战斗的乐趣。



最终幻想 零式
Square Enix　动作角色扮演

虽然加入了大量动作元素，但并没有破坏系列的神韵，反而在操作性上给本作增添了异样的光彩。系列传统的庞大隐藏要素得以传承，多周目才是乐趣所在。



NDS

财宝报告 机械的遗产
NBGI　文字冒险



这是一款仿《莱顿》的解谜游戏，讲述了记者艾米丽和约翰偶然得到密码转筒，之后开始寻找谜之财宝的故事。游戏偏美式风格，不少谜题需要一定英文基础才能解决。

恶魔幸存者2
Atlus　策略角色扮演



系列更加成熟的第二作，继承了《女神》一贯的恶魔合体系统，恶魔数量大幅提升，恶魔的技能和种族特性都在战棋+回合制的战斗系统下得以良好体现。

海贼王 巨人之战2 新世界
NBGI　动作



与前作基本保持同一水准，原作中的重要角色几乎全部登场，语音量很大。战斗爽快，插入的特写华丽。新增的场地令冲关流程更具乐趣，多人联机乐趣高。

集合！卡比
Nintendo　动作



画面可爱明亮的《卡比》新作，卡比被魔王分裂成10个小个体，为了复原自己的身体并打倒魔王。本作采用全程触控操作，利用10个卡比合体解谜的关卡设计非常有趣。

逆转检察官2
Capcom　文字冒险



《逆转裁判》系列”的外传续作，御剑遭遇了检察官生涯上前所未有的危机。本次的剧本长度和质量均有明显提高，在案发现场随意调查也比正传更具临场感。

诺拉与刻之工房 雾之森的魔女
Atlus　角色扮演

A社与原《工作室》小组协力开发的作品，讲述诺拉如何在三年间消除村民对自己魔女身分的误会。剧情饱满，结局丰富，核心炼成系统“导刻术”大大提升了游戏乐趣。



沙加3 时空的霸者 影或光
Square Enix　角色扮演

《沙加》三部曲”第三部的诚意重制版，本作讲述了4名年轻人借助斗机“斯泰斯洛斯”穿越时空拯救世界的冒险故事。种族特性和连携系统让战斗更为有趣。



勇者斗恶龙 怪兽篇 Joker 2 专业版
Square Enix　角色扮演

大卖的《DQMJ》系列”第二作强化版，玩家可捕获各种怪兽，并将它们合体培养出强大的子代。本作不但增加了超过100种新怪兽，怪兽持有的特性、特技等也有所追加。



战斗与收服 口袋妖怪打字
Nintendo　动作

将熟悉键盘与口袋妖怪的战斗收集融合到一起的寓教于乐的创意作品，丰富的关卡和庞大的登场口袋妖怪数量保证了游戏的耐玩度，同捆的键盘也让本作物超所值。



重装机兵2 重装上阵
角川Games　角色扮演

于1993年在SFC平台发售的经典之作以3代的引擎重制，除了系列的各种特色尽皆保留外，还引入了任务系统、支持自由选择同伴，副职业、底盘还原等全新要素。



3DS

超级口袋妖怪大乱斗
Nintendo　动作



《口袋妖怪大乱斗》系列”最新作，收录了目前除官方尚未公开外的全部精灵。游戏是以玩偶世界为背景的ACT，在战斗中不断收服同伴来增加战斗力，以完成各种挑战。

超级马里奥3D大陆
Nintendo　平台动作



3DS上的首款《马里奥》作品，拥有表里世界共96关，关卡虽短小但设计精巧。马里奥和路易能以四种变身形态在全3D的场景中冒险，拯救出被库巴掠走的碧奇公主。

怪物猎人3 tri G
Capcom　动作



Wii平台《怪物猎人3》的加强版，除了双剑、弓等旧有武器回归外，怪物也增加了大量的亚种。另外为了利用到3DS的双屏，下屏变为了可以设置各种快捷功能的面板，使狩猎更加便利。

莱顿教授与奇迹假面
Level-5　文字冒险



系列第五部作品，讲述了雷顿与其阔别了18年之久的一群朋友的故事。更换主机平台后CG的质量和数量有所提升，游戏最后的伏笔让人对续作的期待值满达到点。

马里奥赛车7
Nintendo　竞速



《马车》系列”的第7作，游戏最大的进化是引入了空中和水下场景，大大丰富了赛道的要素，本作还允许玩家在三种部件中自由组装赛车，网络联机同乐也是游戏的最大魅力。

任天狗+猫
Nintendo　模拟育成

人气动物交流游戏《任天狗》的续作，和前作一样，虚拟的小狗和小猫会在游戏空间里活动，玩家可以借由触屏和麦克风与它们嬉戏又或是照料它们，就像养真实的宠物一样。



塞尔达传说 时之笛 3D
Nintendo　动作角色扮演

N64上同名经典名作的3DS重制版，玩家要操作主角林克辗转于各个迷宫中解决谜题与敌人，以解决海拉尔大陆的危机。除画面优化外，游戏还追加了3D显示与快捷键功能。



闪电十一人GO
Level-5　角色扮演

游戏讲述的是由元堂守带领的雷门十一人在世界大赛登顶10年之后的故事，在足球管理机构“第五中心”的阴影下，松风天马带领雷门十一人再次掀起新的革命。



生化危机 佣兵 3D
Capcom　动作射击

本作以《生化危机》4、5两作中极具人气的佣兵模式为基础，在任务制的基础上加入了技能系统。在面对两两出现的BOSS和源源不断的敌人时，紧张刺激感丝毫不亚于家用机版。



战国无双 编年史
Koei Tecmo　动作

3DS平台的首款《无双》，玩家以原创主角的身分体验战国乱世的经典战役。新引入的“战技”系统和结合触摸屏的人物切换操作，让玩家在游戏需要有更加出色的大局观。



TV GAME半月刊 | 2011.12A

CONTENTS

游戏机实用技术 ULTRA CONSOLE GAME



总第287期 12A

COVER STAFF
封面用图：《刺客信条 启示录》
封面设计：一刀

© Ubisoft. All Rights Reserved.

强作袭来 MASTERPIECE

P14



光环 战斗进化 周年纪念版

不灭的光之传奇——《光环》十周年纪念 14
《光环 战斗进化 周年纪念版》攻略 20



新闻资讯 NEWS & PREVIEW

CAPCOM@UCG 7
焦点 8
游戏情报站 28
PS电玩大本营 32
前线狙击 34
排行榜 42
黄金眼 44

游戏情报站要闻

次世代 Xbox 更小更便宜，明年底发售? 28
《MGS 崛起》换帅，将改头换面? 28
《现代战争 3》首周销售 7.75 亿美元! 29
EA 助任天堂打造 Wii U 网络服务 31

前线狙击

怪物猎人 3 tri G 34
马里奥赛车 7 41

P8 焦点



读编交流 EDITOR & READER



读编往来 110
小编寄语 116
发售表 118
游风艺苑 120

实用技术 GUIDE & FAQ

P48



P58



P66



攻略透解 48
研究中心 76
特快专递 96
软硬兼施SP 100
游戏进行时 102

攻略透解

刺客信条 启示录 48
战国 BASARA3 宴 58
黑道圣徒 3 66

研究中心

COD 现代战争 3 76
黑暗之魂 86
最终幻想 零式 88
超级马里奥 3D 大陆 93

特快专递

雷曼 起源 96
元气史莱姆 3 大海盗与尾巴团 98

健康游戏忠告

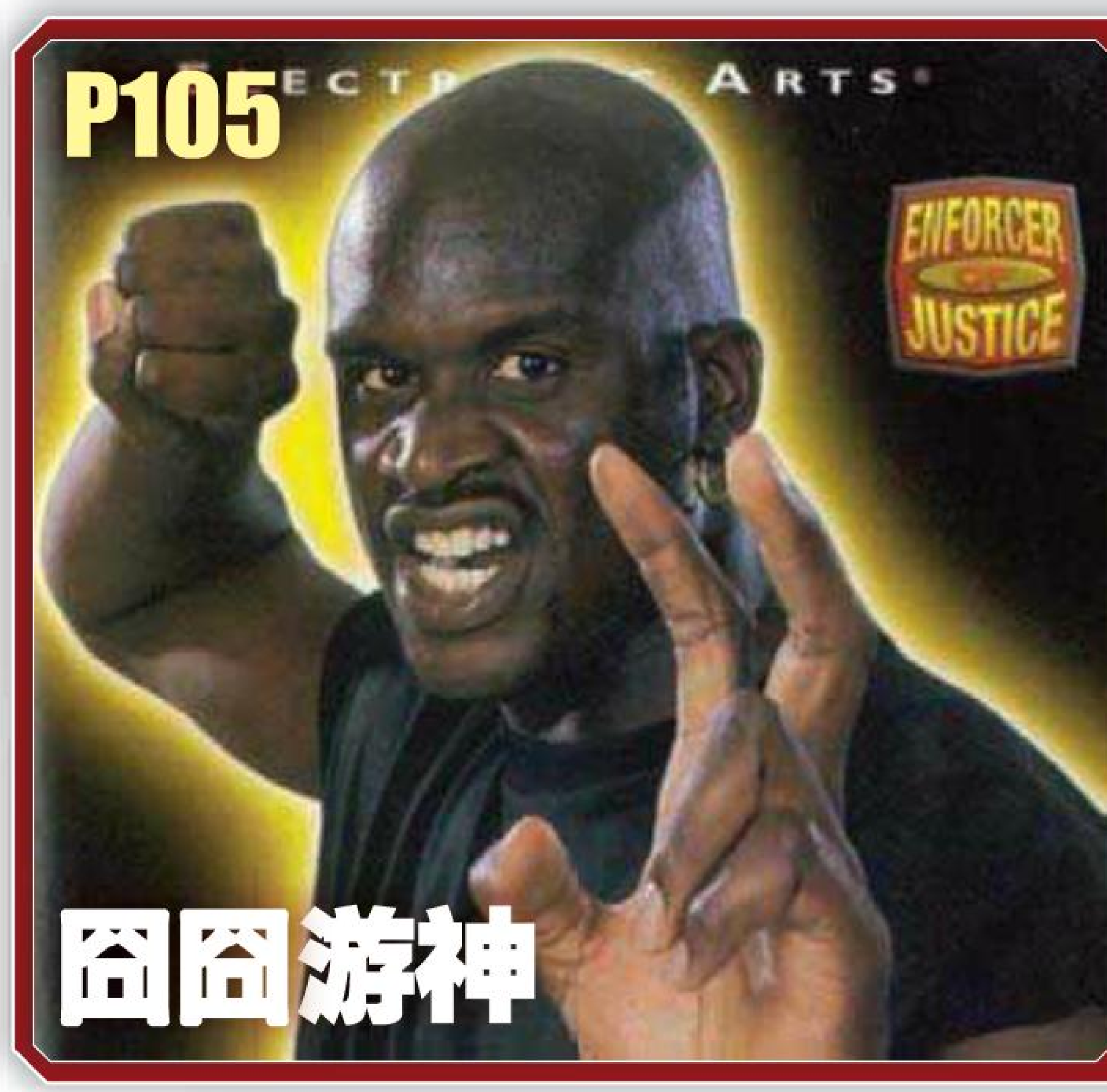
抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。

收藏者：

收藏日期：

游戏文化 GAME & CULTURE

P105



P106



多边共享 103
囧囧游神 105
战争兄弟会 106
金馆长道场 107
自由谈 108


LG Display
不闪式3D显示器
玩3D游戏，还是不闪式3D
「和不闪式3D显示器一起，
主宰游戏！」
真正感受游戏的快乐！不闪式3D让你身临其境！
2D游戏可变为3D！想了解支持3D模式的游戏，
请进入网站：bss3d.163.com
不闪式3D显示器
LG
AOC
acer
lenovo
D2342P-PN
e2352Pz
HR274H
LI2361d
一副不闪式3D眼镜，
电视、显示器、笔记本任你看！
*宝岛眼镜为您提供不闪式3D眼镜
(c) 2011 Blizzard Entertainment, Inc. All rights reserved.

郑重声明

本刊内所刊载的游戏画面及相关版权均属该游戏版权持有人所有，本刊的版面、文章、插图版权均属游戏机实用技术杂志社所有，未经本刊同意或授权，任何单位和个人不得以任何方式转载和引用本刊内容，一经发现，本刊将根据《中华人民共和国著作权法》、《中华人民共和国著作权法实施条例》和《最高人民法院关于审理涉及计算机网络著作权纠纷案件适用法律若干问题的解释》等有关规定，向其追偿本刊因遭受侵权而带来的所有损失。

投稿须知

1.文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，本刊不予承担任何责任。

2.独家授权——对本刊采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权本刊以任何形式使用、编辑、修改此稿件，本刊不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。

3.凡向本刊投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以本刊收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成本刊或其他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

游戏索引

本期所出现的游戏按汉语拼音排序如下

3DS

超级马里奥 3D 大陆	93
怪物猎人 3 tri G	34
极品飞车 亡命天涯	光盘
快乐的大脚 2	光盘
马里奥赛车 7	41
忍 3D	光盘
元气史莱姆 3 大海盗与尾巴团	45 98

NDS

快乐的大脚 2	光盘

PS3

COD 现代战争 3	45 76 光盘
WWE12	光盘
阿修罗之怒	光盘
炽焰帝国 II	光盘
刺客信条 启示录	45 48
格斗之王 X Ⅲ	光盘
鬼泣 高清合集	光盘
鬼泣 DMC	光盘
黑暗之魂	86
黑道圣徒 3	46 66 光盘
极品飞车 亡命天涯	46 光盘
僵尸必须死	光盘
坎贝拉野外生存 卡特迈之影	光盘
快乐的大脚 2	光盘
雷曼 起源	47 96 光盘
灵魂能力 V	光盘
上古卷轴 V 天际	44
跳起来 来开派对吧	光盘
战国 BASARA3 宴	46 58
终极漫画英雄对 Capcom 3	47

PSP

初音未来 女歌手计划 扩张版	47 102
最终幻想 零式	88

Wii

The Kore Gang	光盘
WWE12	光盘
黑眼豆豆 热舞体验	光盘
极品飞车 亡命天涯	光盘
坎贝拉野外生存 卡特迈之影	光盘
快乐的大脚 2	光盘
跳起来 来开派对吧	光盘
战国 BASARA3 宴	46 58

X360

COD 现代战争 3	45 76 光盘
Jillian Michaels 健身大冒险	光盘
Kinect 迪士尼乐园大冒险	46
WWE12	光盘
阿修罗之怒	光盘
炽焰帝国 II	光盘
刺客信条 启示录	45 48
疯兔 活蹦乱跳	44 光盘
格斗之王 X Ⅲ	光盘
光环 战斗进化 周年纪念版	20 47
鬼泣 高清合集	光盘
鬼泣 DMC	光盘
黑暗之魂	86
黑道圣徒 3	46 66 光盘
黑眼豆豆 热舞体验	光盘
极品飞车 亡命天涯	46 光盘
僵尸必须死	光盘
坎贝拉野外生存 卡特迈之影	光盘
快乐的大脚 2	光盘
雷曼 起源	47 96 光盘
灵魂能力 V	光盘
上古卷轴 V 天际	44
速写之脑	45
型可塑 2012	44 光盘
终极漫画英雄对 Capcom 3	47

Gamehalo



游戏试玩
疯兔 活蹦乱跳 虐兔指南

本期光盘精选内容



雷曼 起源
双人搞怪演示



热血最强
战神 斯巴达之魂 高清版
全程邪道最速

游戏试玩
疯兔 活蹦乱跳
虐兔指南
雷曼 起源
双人搞怪演示

热血最强
战神 斯巴达之魂
高清版
全程邪道最速

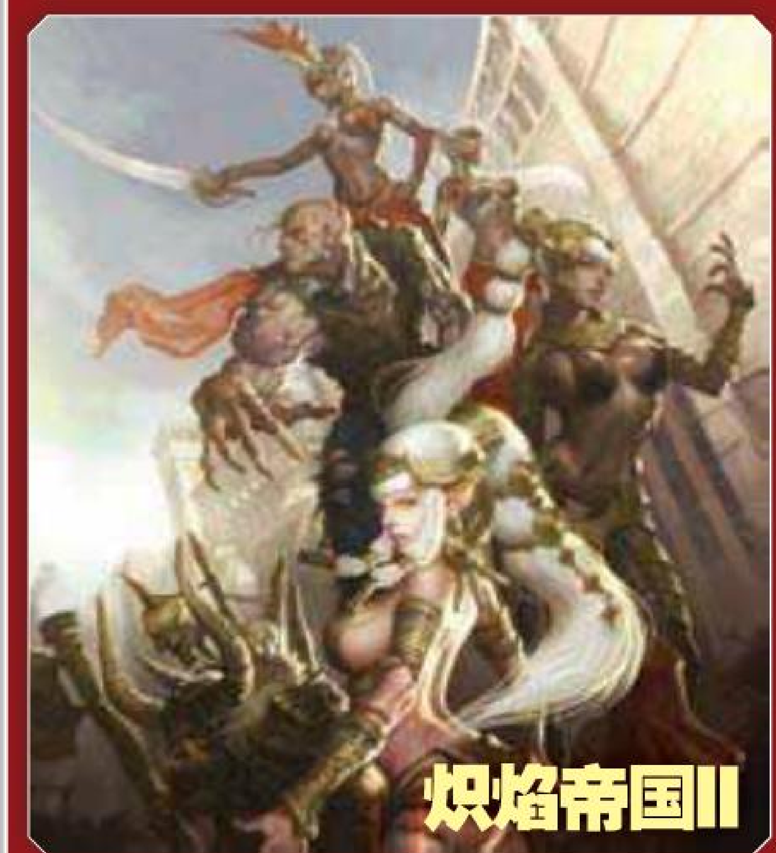
新作影像集锦
僵尸必须死
阿修罗之怒
黑眼豆豆 热舞体验
坎贝拉野外生存 卡特迈之影
鬼泣DMC
鬼泣 高清合集

跳起来 来开派对吧
快乐的大脚2
Jillian Michaels 健身大冒险
炽焰帝国II
格斗之王X Ⅲ
The Kore Gang
COD 现代战争3
极品飞车 亡命天涯
黑道圣徒3
忍3D
灵魂能力V
胜利之歌
WWE12
型可塑2012

电影前线
制胜一击／白雪公主与猎人
铁娘子／地心历险记2

ENDING SONG
战国BASARA3 宴
主题曲

本期光盘特别附赠
UCG286游风艺苑作品



炽焰帝国II



WWE12



快乐的大脚2

您可以在土豆网上观看本期杂志所附光盘的视频内容
地址如下
http://www.tudou.com/programs/view/0WPerddWSdo/
密码:12BLLAA3VV

特别说明

Gamehalo DVD全面升级
画面比例调整为
16：9 宽屏显示

建议您采用宽屏电视观看
并选择满屏拉伸模式
以便获得最佳的视觉体验



ENDING SONG
战国BASARA3 宴
主题曲



电影前线
铁娘子



新作影像
极品飞车 亡命天涯

信息条说明

本刊将内文中所介绍的游戏的基本情况都集中在信息条中，说明如下：

①光环 战斗进化 周年纪念版　Microsoft ②　主视角射击 ③
④X360　Halo: Combat Evolved Anniversary ⑤　⑥美版
2011年11月15日 ⑦　1~16人 ⑧　39.99美元 ⑨
对应Kinect ⑩　⑪ 对应玩家年龄：17岁以上

1.游戏译名 2.发行公司 3.游戏类型 4.对应机种，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 5.游戏原名 6.发售地区 7.发售时间 8.游戏人数 9.售价 10.多平台对应机种，以及其他周边备注信息 11.对应玩家年龄

机种说明

本刊中所出现的游戏机种名称多为其缩写，各游戏机名称缩写解释如下：

3DS	Nintendo公司出品
ARC	ARCADE，街机
DC	Dreamcast，SEGA公司出品
FC	FAMILY COMPUTER，Nintendo公司出品
GBA	GAMEBOY ADVANCE，Nintendo公司出品
NGC	NINTENDO GAME CUBE，Nintendo公司出品
NDS	Nintendo Dual Screen，Nintendo公司出品
PS	PlayStation，SCE公司出品
PS2	PlayStation 2，SCE公司出品
PS3	PlayStation 3，SCE公司出品
PSP	PlayStation PORTABLE，SCE公司出品
SFC	SUPER FAMICOM，Nintendo公司出品
SS	SEGA SATURN，SEGA公司出品
Wii	Nintendo公司出品
Xbox	Microsoft公司出品
X360	Xbox 360，Microsoft公司出品

主　　管：甘肃省科学技术协会
出　　版：游戏机实用技术杂志社
通信地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱(730000)
电话/传真：0931-8668378 8659190 8496387
电子邮箱：ucg@ucg.cn
广告邮箱：ad@ucg.cn

总 顾 问：李子奇
总　　编：司　马
编辑部主任：王　义
印务总监：肖明友

执行主编：王伊浩
责任编辑：王　梓
责编助理：马　骏　宋　恺
市场部主任：勾佳祺

编　　委：冯　健　颜　君　王锐愚　江　浩　龚诗钊
组　　版：深圳市正方图文设计有限公司
印　　刷：深圳中华商务联合印刷有限公司

发行总代理：北京金孔雀期刊发行有限责任公司
广告总代理：北京三立传媒广告有限公司
广告热线：010-67675174 67675434
广告代理：广州龙聘广告有限公司
广告热线：020-22282293/13808883040

国际标准刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1137/TN
订　　阅：全国各地邮政局
邮发代号：54-98
出版日期：2011年12月1日
定　　价：人民币12.00元

CAPCOM@UCG

我们都是卡饭！

Capcom两款大作现身11月

再来乱世之争《战国BASARA 3 UTAGE宴》

一直受到不少玩家支持的《战国 BASARA》系列，为大家带来全新的爽快感觉，最新一作《宴》已经上市，本作绝对是系列之中内容最为丰富和豪华的作品。



松永久秀

◀他可是首次能够让玩家操作的。

《战国BASARA 3 UTAGE宴》香港行货版资料
发售日期：2011 年 11 月 10 日
机种：PS3/Wii　建议售价：港币 298 元

●重新开始的BASARA 3世界

游戏以《战国 BASARA 3》的世界为舞台，本能寺之变中织田信长被明智光秀讨伐而灭亡，取代信长的丰臣秀吉和德川家康展开激烈的斗争，二人相继倒下后天下再次步入乱世。

●大量登场角色

游戏除了原来《战国 BASARA 3》的武将之外，亦会收录《战国 BASARA 2 英雄外传》的敌武将，包括松永久秀、立花宗茂、天海、最上义光、小早川秀秋、片仓小十郎和猿飞佐助等等，这些加入的武将更会独自拥有自己的故事模式，让玩家感受多个不同故事，令登场武将达 30 人之多。



●所有模式可协力作战

在《战国 BASARA 3》中受到好评的协力游戏，在本作中将可以在任何模式中进行，换句话说，无论玩家是进行故事模式、决战模式、甚至是天下统一模式，也不用孤军作战，能够以二人协力的方式来进行游戏。



●记录继承系统



游戏将可以继承《战国 BASARA 3》的游戏记录，比如第二衣装和角色专用装备的取得状况都可以在本作中反映出来，并且亦会根据游戏记录中取得的称号而发予奖励金钱。而最特别的是角色的经验值、固有技等等都可以跟本作的游戏记录进行同步，绝对是 FANS 的喜讯。除此之外，本作的角色等级可以高达 200 级，突破之前的 99 级限制。

宇宙最强终极之战《ULTIMATE MARVEL VS CAPCOM 3》登场！

《ULTIMATE MARVEL VS CAPCOM 3》（本刊译名：《终极漫画英雄对 Capcom 3》）是结合美国 MARVEL 漫画及 Capcom 游戏角色的格斗游戏第 3 代最新加强版！终极版追加多达 12 位新角色，可使用角色总数高达 50 名之多！而且更重新调整平衡度以及强化线上模式！

行货版以超低定价发售，对于《MVC》的 FANS 或从未接触本系列的玩家，绝对具有吸引力！行货版更采用双封面设计，值得珍藏！







《ULTIMATE MARVEL VS CAPCOM 3》香港行货版资料
发售日期：2011 年 11 月 17 日
机种：PS3/X360　建议售价：港币 248 元



《DEAD RISING 2：OFF THE RECORD》新特技包登场！

《DEAD RISING 2 OFF THE RECORD》DLC
机种：PS3/X360
下载价格：港币 21 元（PSN），160 MSP（Xbox LIVE）

我们的 PS3/X360 游戏《DEAD RISING 2：OFF THE RECORD》（本刊译名：丧尸围城 2 番外篇）已经推出 COSPLAY 战士特技包，变成 COSPLAY 战士可获得不可思议的力量，普通攻击以及组合武器的特殊攻击会获得更多 PP 值。特技包包括以下服饰：纸板头盔，怪物脸彩绘，纸板盔甲，纸板靴。

©CAPCOM CO., LTD. 2010, 2011 ALL RIGHTS RESERVED.







焦点 OUR FOCUS

新加坡与中国长期以来一直有着良好的合作伙伴关系，在游戏领域也是如此。借着近期新加坡政府与 SCE 签订协议建立 PlayStation 游戏开发中心的机会，我们的编辑也有幸来到狮城实地探访新加坡 GSC（Game Solution Centre），新加坡媒体管理局互动媒体、游戏及出版司司长林子良先生接受了我们的采访并介绍了新加坡的游戏市场以及与 SCE 的合作内容，让我们收获颇丰。

文 九兵卫 美编 心の永恒

独家采访

新加坡GSC & PlayStation游戏开发中心

Q：请问新加坡的游戏市场现状如何?

林子良（以下简称“林”）：我们从近几年来看，其实新加坡的游戏企业已经有不少进步。在 2009 年的时候，已经有超过 60 家游戏公司，相比 2005 年，其增长幅度已经达到了一倍。

Q：新加坡政府与 SCE 合作的契机是什么? SCE 能给新加坡的游戏业带来什么?

林：SCE 在我们中心是一个很重要的基础，因为在新加坡这个游戏研发中心，大多是以休闲游戏以及手机游戏比较多，而做家用平台游戏的企业还是少一些。SCE 在是希望可以在东南亚这一区展开工作，同时也可以让新加坡在游戏研发方面达到各平台综合的效果。而新加坡的媒体发展局也在最近推出了一系列的产业发展支助计划，来帮助一些游戏开发者将他们的方案提供 SCE 进行参考评估，评估结果不错的方案会得到 SCE 以及媒体发展局双方的支援，将其制作成游戏。

最好的例子就是我们的《火箭鸟 铁汉雄鸡》，其实《火箭鸟》最初是打算制作成 PC 游戏的，不过期间方案被 SCE 那边看中，所以之后就做成了 PSN 游戏。


■研发中心的年轻人可以在这里交流游戏的感受与创意。



林子良
Thomas Lim

新加坡媒体发展管理局
互动媒体、游戏及出版司司长




■想不想拿起手柄试一试呢?

林：我们把包括本作在内的四款新加坡开发游戏放到在我们的中心平台里，让中国玩家也能够免费玩到，这个平台也算是代表新加坡和中国二十多年来的友好关系。（笑）之前我们也在武汉举行了游戏比赛，并其中选出 4 名参赛者作为优胜玩家，邀请他们于 12 月前来新加坡进行总决赛。

◀玩家可以直接登录其中心平台网站（http://gamebox.catv.net/）体验《火箭鸟》。

Q：能否简单介绍与SCE合作的PlayStation现状？包括如今正在开发的项目和未来的方向？

林：SCE在我们游戏研发中心的工作有两部分，首先当然是进行新游戏的开发项目，这些游戏包括在PS3、PSP、PSV平台上的作品。Sony把他们自己的开发软硬件放在我们的中心里，目的就是希望每年入驻这里的4～5个工作室，可以利用这些开发设备来制作游戏。据我们所知，在东南亚这一带，就只有台湾有类似的服务和设备支持。所以如果亚洲地区的开发人员有意愿来开发PS游戏，都可以来新加坡和我们合作。虽然我们只可以在新加坡提供这种支持，但相信也能一定程度地对亚洲国家的游戏工作室们提供帮助。


■除PS游戏玩，周围还摆放了不少新加坡本土开发中的原创作品。


□一旁放有不少PS3游戏的展示台。


■最后当然少不了合影。

Q：华语游戏是近几年增长较快的领域，这次成立的PlayStation游戏培训开发中心是否也会重点在这一领域展开相关计划？

林：同样以《火箭鸟》为例子，新加坡的游戏其实大多都是以英文为主的，但在制作我们中心平台的时候，我们希望能够把这些游戏汉化，并对其中的一些暴力内容、音乐等方面进行一些调整。目前PlayStation虽然没有太多作品引进到中国市场，但如果中心要进行汉化这方面的工作，我相信要制作这些平台游戏的中文版是没有问题的。我们也希望这些可以开发过程中，能否提前对中文化进行考量，当有需要的时候就能立即着手进行汉化了。

Q：新加坡和中国长期以来有着深厚的友谊与合作，新加坡政府是否会和中国在游戏开发领域进行深入合作？

林：我们也很希望能够有这样的合作，毕竟中国的市场非常庞大。中国地区的游戏企业主要是针对本土用户，而新加坡是比较“中西合璧”，如果中国地区的游戏企业有意向将他们的游戏推向欧美等国家，新加坡将会是一个很好的枢纽。

Q：开发中心正在为PSN开发什么样的游戏？是不是开发有PS3以及PSV游戏的计划？

林：有关这个问题可能要问Playstation那边了，虽然之前我说过存在PS3和PSV游戏的开发计划，但目前这些资料还在整理中，还只是在筹备阶段，具体是哪一款也没有定下来，因此也没办法向大家透露了。

Q：贵司是如何培养游戏人才？新加坡游戏学校的机制又是怎样的？

林：某些游戏企业和工作室有好的游戏设计概念，但他们又苦于没有设备与环境进行开发。这时如果我们媒体发展管理局觉得他们的概念可行，就会对他们进行资助。资助期限是等同于他们的开发周期，而受资助的工作室在这里开发所需要的场地租金、开发设施等相关费用都是全部免费的。所以这些工作室只要有好的概念，我们就会给予他们帮助，让他们搞好，同时也会帮他们将这些游戏介绍到其他的厂商，例如Sony等合作伙伴，让他们去评估发行，而今后这几年我们也会持续这样的工作。


■成立当天，SCE亚洲总裁安田哲彦还亲临研发中心体验游戏。

Q：开发中心会不会在游戏中体现亚洲文化？

林：关于这一点，SCE那边也有跟我们沟通过，SCE以前的游戏主要都是以日本以及欧美文化作为主题，但是如果要把游戏带进亚洲市场、就需要增加相应的本土文化特色。所以他们也要求这边游戏的开发方针并不需要日本和欧美风格，更多是亚洲以及东南亚的文化概念。同时SCE也很乐意将这类游戏风格的游戏带给Playstation Network平台的玩家。

Q：新加坡游戏市场是否也面临盗版和破解的问题，是不是有有效的防治手段？

林：我觉得最好的防治方法就是教育，新加坡市场上所存在盗版以及破解问题，我们所能看到影响其实不会很大。比起东南亚以及其他国家都要少，当然也存在一些害群之马了（笑）。新加坡在知识产权这一块的教育还是做得很不错的，而我们的企业也很重视这方面。当然这也离不开新加坡政府的政策以及法律法规，他们对盗版的整治工作还是蛮严厉的。所以我觉得在新加坡，盗版问题并不会对我们的产业造成太大的破坏。

Q：那请林先生在最后对中国的玩家说几句话吧。

林：今年我们也第一次到武汉和中国的玩家面对面接触游戏，我觉得这是一个好的开始，接下来的我们也希望能够得到中国玩家的支持以及意见，今后在中国的获得也希望不只在武汉而是全国的各省市，然后把最好的中国玩家带来新加坡跟我们这边的玩家切磋，谢谢。

新加坡媒体发展管理局

Media Development Authority Singapore

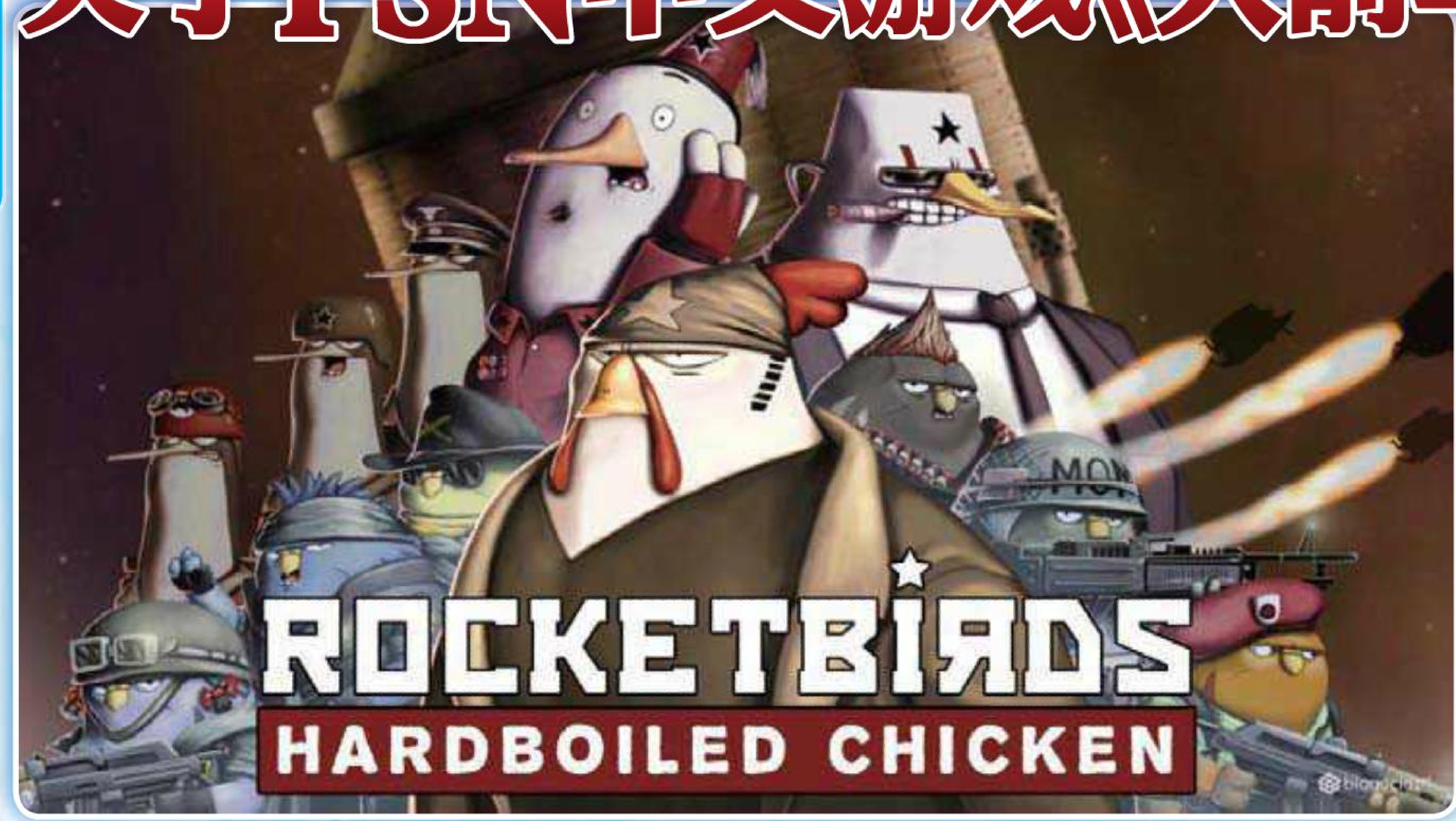
新加坡媒体发展管理局 Media Development Authority（MDA）成立于2003年1月1日，隶属新加坡新闻、通讯及艺术部的法定机构之一。它致力促进电影、电视、广播、出版、音乐、游戏，动画和互动数码媒体产业的蓬勃发展。同时，新加坡媒体发展管理局兼具产业监管的角色，为维护消费者的利益和推广联系紧密的社会。

GSC



新加坡Games Solution Centre，简称GSC。它面向小型和中型工作室，提供一些原本只有大工作室能够承担得起的，包括游戏开发配件、工具和培训在内一站式资源配给的服务。除了提供这些开发资源，GSC还是一个培训与网络沟通的平台，让享受服务的客户可以找到愿意资助他们制作游戏产品并投入市场的发行商。

关于PSN中文游戏《火箭鸟 铁汉雄鸡》





陈贤友

《火箭鸟 铁汉雄鸡》制作人

亚洲绕鼠有限公司

亚洲绕鼠有限公司

▲ Ratloop Asia LOGO

在新加坡成立于2007年的亚洲绕鼠有限公司（Ratloop Asia）的旗舰游戏就是“火箭鸡动队”系列。《火箭鸡动队：革命！》更是喜获国际独立游戏节 (Independent Games Festival) 的最佳音效，最佳视觉效果以及瑟乌马麦纳里大奖 (Seumas McNally Grand Prize）的三项殊荣。

作品列表		
年份	游戏名称	平台
1997	Malice	PC/Mac OS
1998–1999	Hab–12	（未发行）
1999	Gearhead Garage	PC
2000	In the Line of Duty：Firefighter	PC
2002	FDNY Firefighter：American Hero	PC
2008	Mighter	PC
2009	《火箭鸟：革命！》	Flash
2010	Helsing' s Fire	iOS
2011	《火箭鸟：铁汉雄鸡》	PSN

Q：前段时间 于PlayStation网络商店上架的简体中文游戏《火箭鸟 铁汉雄鸡》在亚洲玩家中取得了不错的口碑，关于这款游戏的创意与开发，能够向我们当前介绍一点其中的故事？

陈贤友：目前“《火箭鸟》系列”有两款作品，分别是2009年10月发布的《火箭鸟 革命》和2011年10月发布的《火箭鸟 铁汉雄鸡》，它们都是完全由我们小小的开发工作室“Ratloop Asia”制作，其中在制作《火箭鸟 革命》时，我们只有两个人，而在制作《火箭鸟 铁汉雄鸡》时，我们的人数曾经一度增加到七个人。



■《火箭鸟》的展示区在研发中心占据显著的位置，它是GSC与SCE成功合作的最佳范例。

作为一款原创游戏，《火箭鸟 革命》曾在2010独立游戏节上获得三次提名，分别是最佳音效，最佳视觉艺术和Seumas McNally大奖。在游戏节上，SCE邀请我们将《火箭鸟》这款游戏带到PS3平台上，于是，在2010年的9月，我们开启了这项计划。在制作过程中，我们也把出版协议递交给了SCEA，很快便顺利地通过了审核，得到了《火箭鸟》在整个亚洲地区的出版权。

为了把一款2D的网页FLASH游戏搬到PS3平台上，我们把游戏的所有背景都转化成了3D，如果玩家使用3D立体电视来进行游戏，将会获得不同于以往的独特体验。游戏画面的帧数也从每秒20～30帧提升到了60帧每秒，而且就算是在3D画面中也能够保持同样的帧数！因应平台的变化，我们为游戏增添了各种语言版本，其中也包括了中文，而且还新增了两人合作模式和火箭喷射模式。

我个人对于《火箭鸟》能够在中国地区受到重视感到非常地高兴，因为能够确认我们的作品在中国会如同在美国和欧洲般地受欢迎，对于我们日后开发《火箭鸟》的新作是一种巨大的鼓舞。

文 九兵卫 协力 酷洛洛 美编 心の永恒

UCG狮城纪行 Hello Singapore！！



亚洲的中心点

从香港向南飞到位于马来半岛南段的新加坡，大概需要4个小时的航程，这和去东京的时间是差不多的，不过因为新加坡和北京时间不存在时差，而东京的时间则比国内要早“流逝”一个小时，所以依然会感觉快一点。

和酷洛洛到达新加坡樟宜机场，第一印象是这里的气候并没有想像中那么热，和编辑部所在的城市差不太多。不过刚从机场出口走出来，一个举着“新家园看房团”牌子的地产中介立刻就把我雷到了。国内日益高筑的房价已经阻止不了中国的有钱人，他们可以不惜来到数千公里之外的异国他乡开拓“新家园”，用时下一句颇为热门的网络流行语来吐槽就是——真是伤不起啊！


■研发中心的年轻人可以在这里交流游戏的感受与创意。



■新加坡的人行通道大都有这样的按钮，过马路时按一下即可优先通过。



新加坡只有一个主岛，全市的地铁也仅有三条线，从机场乘坐出租车坐到我们在市中心预订的酒店，全程只需十几分钟。虽然来之前就对新加坡的华语普及程度早有所闻，但上出租车时还是先用英文问了问司机是否可以说中文，得到肯定的回答，这才算放心。伴着夜色，出租车在这个陌生却又熟悉的东南亚小国慢行，司机打开收音机，播音主持用一口亲切而标准的普通话播报着当天的新闻……这样的感觉，有种说不出的怪怪的感觉。


■在新加坡的这几天，午后几乎都在下雨。

Mandarin & English



▲这是全世界最高的摩天轮，你甚至可以在里面用餐，而环绕着摩天轮的下方则是一条顶级的F1赛道。

说来惭愧，来新加坡之前都不知道“Mandarin”这个英语单词为何意。到了新加坡，发现很多地名或者酒店、商场都会用到这个词，打听后方知，原来“Mandarin”泛指“华”的意思，例如“Mandarin Chinese”即为华语。新加坡的华人占了70%以上，而他们几乎每个人都会讲一口流利的普通话。走在大街小巷，中文的招牌和提示无处不在，加之新加坡使用的是简体中文，因此作为中国人丝毫不会有什么陌生感，不夸张地说，初来新加坡甚至会让你产生一种仍然身在国内的错觉。但不管怎么说，在国外就这么“若无其事”地全部讲普通话，感觉总是有点别扭。

如果将普通话比喻成新加坡的本地话（方言），那么英语便是这里最正式的官方语言，这两者的关系有点类似国内的方言与普通话。在一些较为书面和正式的场合，英语是必须的。而除了占绝大多数的华人之外，与不同肤色的印度族、马来族新加坡人进行交流时，英语同样是惟一可以用于沟通的语言。不过个人的感觉是，大部分新加坡人的English并非英式英语，听起来比较“硬”甚至不太易懂，或许这也算一种本土化吧。（笑）



■新加坡很多商店的招牌都写着中文。



■路边工地的警示牌以多种语言表示。

威严之狮

新加坡是全球最为富裕的国家之一，其经济模式被称作为“国家资本主义”，这里以稳定的政局、廉洁高效的政府而著称世界。这其中最重要的一条根基，就是新加坡有着全世界最严厉的法律。用新加坡当地人的话来说就是，人总有贪心与私心，新加坡人也不例外，新加坡人之所以不敢触动法律，归根结底还是因为这里的法律实在是太过严厉。

举些例子，新加坡禁止在地铁站等公共场所吸烟，特别是装有空调的室内场所，一旦触犯该禁令，最低也是1000新元的罚款（约合人民币5000元）。而倘若在公众场合发生争执或吵闹，等待你的将不止是罚款，甚至还会被施以鞭刑与人身监禁。此外，新加坡还是世界上少数几个保留绞刑的国家，通常只要涉及贩毒等行为，无论罪行轻重基本都免不了一死，哪怕是外国人也绝无例外。

狮城新加坡仿佛一只威严之狮，这样的威严有时也会令你感到不自在。



■威严之狮时刻注视着这个全世界犯罪率最低的国家的每个角落。



■海南鸡饭是新加坡最著名的一道菜，鲜嫩的鸡肉配上鸡汤煲出米饭，简直让人垂涎三尺。只有在这里才能品尝到最美味的海南鸡饭哦！（笑）



■沙滩与美女，还有冰凉可口的雪糕，在这样的海边度假实在是太梦幻了！——摄于新加坡圣淘沙岛。



■骨肉茶是同样是新加坡的本土美食，说是茶，其实更像是一道骨头汤。香浓的汤料略带一点点胡椒味，而猪骨入口则香气扑鼻。骨肉茶通常5新元一小份，而8.5新元则是大份，骨汤喝完可以随意添加。

食在狮城



■新加坡的食品风味主要偏向东南亚，因此不乏马来西亚、印尼等菜式，而味道都普遍较为“重口”，香料味极重，例如各位看到的这个食物，是新加坡最常见的，叫“叻沙”，定位其实相当于我们的汤粉，闻着香，一口咬下去……（省略256字）。



■某天的早餐——虾米芋头糕，旁边放着两种酱，一种辣辣的、鲜鲜的，一种甜甜的，混着粘来吃，刚好就是XO酱的味道……

新加坡的文化包容性堪称亚洲之最，这里的美食自然也数不胜数。除了发源自中华菜系的各类小吃，还有一些马来菜、印尼菜甚至印度菜在狮城也同样颇受欢迎。前者不用多说，后者则大都属于那种入口时味道很重很怪，但品尝起来却很香的食物。在新加坡短短的一周时间内，我发现包括早餐在内，绝大多数的东南亚菜都会加入各种奇特的海鲜酱或是你叫不上名字的香料，而这些味道甚至会盖过食材本身。品尝各种菜式有时就像挖雷，于是后来也就习惯提前准备一杯清水放在旁边。

独特的地理优势让新加坡有着融会全球的旅游业，在这里你既可以看到来自中日韩的亚洲流行元素，同时也能体验来自欧美的现代文化，而东南亚本土颇具热带风情的旅游项目自然也是不可少的。

新加坡有全亚洲最繁华的唐人街，也有充满异域风情的印度族人聚居地——小印度；新加坡还有全世界最豪华的赌场酒店滨海金沙湾酒店，以及这两年斥资 50 亿美元刚刚建成的圣淘沙名胜世界。其中圣淘沙有东南亚独一无二的环球影城主题公园、全球最大的海洋生物园和六家风格各异的豪华星级酒店等等。

遗憾的是由于时间紧迫，行程基本以工作为主，因此这次的新加坡之行我们去了圣淘沙一处景点。这里原为一处海岛，各个景点分布于海岛之内，游客可以搭乘观光的小火车往来穿梭，非常方便。虽然我们去的那天刚好是周日，景区内的人流也没有想像中那么多，远少于国内同类的景点，对于游客而言压力小了很多。景区内的所有提示与指南均有中文，便捷程度不言而喻。



■新加坡的著名景点附近都会有多种语言的指示牌。

多元化的旅游业


■在圣淘沙的海滩上，你可以享受东南亚独有的异国风情，同时也不用担心服务员听不懂中文。相信这也是其他国家所无法体验到的。


■我们把 "UCG" 留在了这片美丽的沙滩之上。


■主办方安排我们专访了包括 5pb. 社长志仓千代丸在内的十多位日本艺人，我们带去了中国玩家最关切和最想了解的问题。限于篇幅，我们会在今后另作报道。


■参展商中不少都是贩卖周边手办的厂商，而其中以 Good Smile Company 的角色粘土周边最为丰富，价钱方面有不少还十分实惠，喜欢这一系列的同学真是有福气了。


■美到不行的娃娃们是会场内最靓丽的一道风景线。

亚洲动漫节

这次前往新加坡，除了采访新加坡媒体管理局的负责人有关 PlayStation 游戏开发中心的事宜，另一项重要的工作内容是对新加坡亚洲动漫节（Anime Festival Asia，简称 AFA）进行取材和访问。作为日本本土以外规模与影响力最大的动漫盛会，包括小九在内的广大亚洲动漫迷早就对今年的 AFA 充满期待。不仅有展会可以逛、AFA 还请来众多日本的人气动漫歌并举办了连续三天的演唱会，内容丰富多彩。抵达新加坡之后，作为中国国内惟一受邀采访 AFA 的媒体，主办方还邀请我们对来自日本的艺人与歌手进行了面对面的专访。关于这部分内容的详细介绍，我们会在近期另作报道，敬请大家期待！



■ Danny Choo 先生作为嘉宾同时担任了 AFA 的活动主持。


■会场内专设的 Maid Caffe 里的萌女仆在和我们中国的读者打招呼呢！


■会场内专设的 Maid Caffe 里的萌女仆在和我们中国的读者打招呼呢！

新闻资讯

焦点

狮城点滴

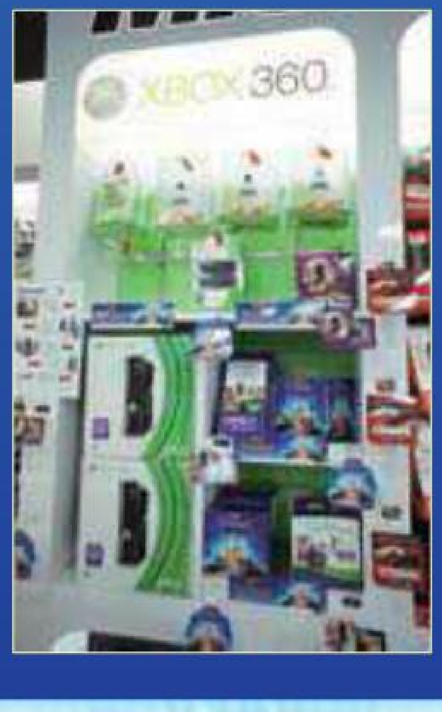


关于物价 新加坡 MDA 负责接待和联络我们的蔡小姐祖籍是汕头，对于我们的到来非常热情。闲暇中聊起对中国的印象，蔡小姐认为新加坡的物价比中国贵很多，我只能苦笑地告诉她："其实现在国内大城市的物价水平也不比新加坡低多少"，后半句我没好意思说—— "可是收入水平相比新加坡就低太多了……"

望而却步 造型如同空中游轮的新加坡滨海金沙酒店号称全世界最豪华的赌场酒店，初来乍到的我们当然不敢贸然上前观光。不过后来听当地的朋友说，只要花 10 新元，就算普通人也能前往酒店的顶层观光，可以将狮城的美景一览无遗。我顿时无语。

地铁票 新加坡的地铁票为卡片式，这和国内很多城市相似。不同的是，这里的地铁票价很贵，原因在于新加坡的地铁票在乘坐之后需要出站退票（返还 1 新元）。所以来到新加坡坐地铁的，验票出站后千万别忘了去自动退票机退票哦！

游戏 作为一个游戏迷，来到新加坡当然很关心这里的游戏行情。在一些大的电器与家电卖场，很容易就能在显眼的位置找到售卖游戏的专区。从货架的数量上来说，X360 在新加坡更受欢迎，而游戏则是以美版和亚版（即通常我们所说的港版）为主，日版游戏在这里基本很难找到。



文 Jackpot 美编 一刀



在十年前的那个冬天，FPS玩家视PC平台为惟一的归宿，备受争议的《光环》带着初生稚嫩的Xbox降生于世，为微软在主机领域的宏图霸业迈出了重要的第一步。十年后的今天，X360已经打下一片属于自己的江山，重生的《光环 周年纪念版》也成为了千万玩家期待的瞩目大作。士官长再次回到了十年前他曾经奋战过的04环带星系，但游戏界已经在十年间发生了沧海桑田般的变化。《光环》系列，正是这些变化背后的强力推动者，它在十年的时间里悄然改变着整个FPS产业、整个主机业的格局，同时也为玩家留下了不可磨灭的难忘记忆。这段记忆，正是十年间《光环》所引以为傲的不灭传奇。

不灭的光之传奇
《光环》十周年纪念

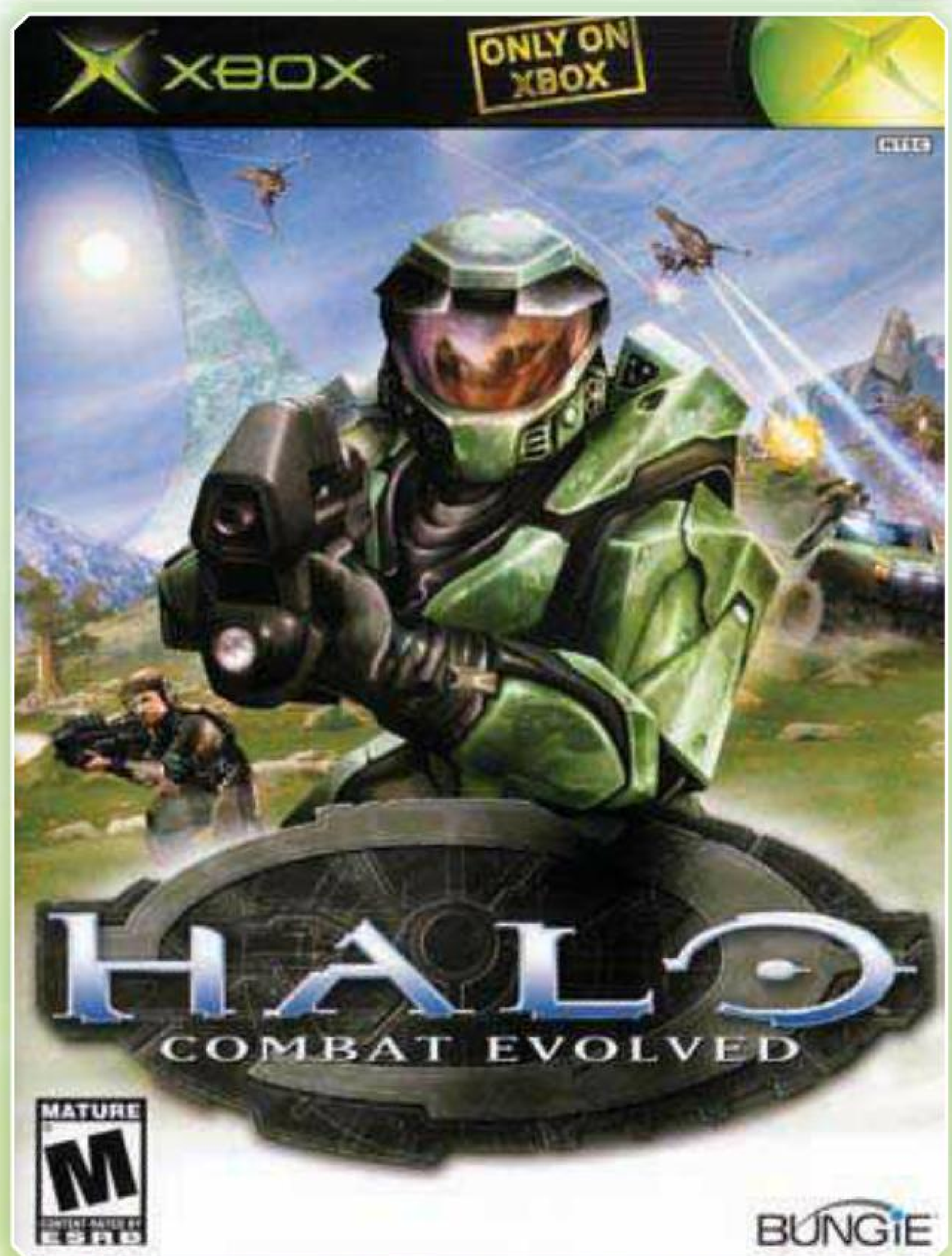
PART 1 创世



早在《光环》诞生之前，Bungie便以理念超前和标新立异扬名业界。在FPS领域初生之时，各大公司都秉着“简单粗暴”的思路制作游戏，Bungie却在1992年推出了《黑暗之路》(Pathways into Darkness)这样一部引入了丰富RPG元素的FPS作品。一年后发售的科幻游戏《马拉松》将“剧情至上”的理念继续发扬光大，让Bungie拥有了第一个为之骄傲的品牌。双枪射击、Forge关卡编辑器等诸多《光环》玩家耳熟能详的设计，正是该系列的首创，《马拉松》的世界观也与《光环》有着千丝万缕的联系。在FPS游戏界打下一片江山后，Bungie进军RTS领域，全3D的即时战略游戏《神话》给玩家带来了新的震撼。精细的图像和狡猾的AI令人叫绝，基于Bungie.net的互联网对战让20万玩家乐在其中，成为了90年代游戏社区的成功范例，为该公司在网战领域打下了坚实的基础。

1998年，Bungie意图用《神话》的3D引擎打造一款世界观与《马拉松》相似的科幻RTS游戏《光环》。作为公司两大黄金品牌的整合，这部讲述人类与外星联盟宏大战争的新作可以让Bungie的事业和声望攀上新的巅峰。然而，在长达3年的开发过程中，技术和商业变故接踵而至。为了追求视觉冲击力和游戏乐趣，制作组将《光环》从RTS变为带有团队策略要素的TPS游戏。Xbox公布后，微软又与Bungie展开了深度合作，并最终收购了这家公司，使得《光环》从电脑独占游戏变为一部以Xbox为主打平台的TV作品，游戏类型也最终变为FPS。

Bungie主管杰森·琼斯经常借用甘地的一句名言来概括这段充满了变动、争议与紧张的岁月：“一开始他们无视你，然后他们嘲笑你，最终他们与你战斗，获胜的却是你。”《光环》的诞生绝非一帆风顺。游戏类型的变更、开发环境的转移、苹果用户的唾骂、键鼠玩家的质疑，如同不散的阴霾，始终伴随着开发小组的脚步，然而Bungie最终顶住了来自各方的巨大压力，为Xbox带来了一部里程碑级的杰作。回首昔日，在十年前的过去，《光环》曾被FPS行业视为异类。反观今天，在十年后的现在，《光环》的很多设计均已成为业界广泛使用的标准，为开发者和玩家所认同。



从90年代早期的《毁灭战士》和《雷神之锤》开始，键盘鼠标就成为了FPS操作的标准配置，主机FPS若想获得成功，就必须拿出一套可以与PC匹敌的成熟操作方案。在《光环》问世前，真正谈得上具备

广泛影响力的 FPS 游戏只有 N64 平台的《007 黄金眼》。该作首创辅助瞄准系统，缓解了摇杆在精确瞄准时移动笨拙的问题，增强了操作的流畅感。但《007 黄金眼》的本质也不过是一部模仿 PC 平台 FPS 框架的作品，舒适度相较 PC 游戏依然有着质的差距，而 Bungie 则开创了一种只属于 TV 领域的 FPS 风格。比起精确射击，《光环》更侧重走位、粘雷、枪托这些近战要素。玩家只需要在近战中将硕大的准星"套"在敌人身上持续射击，便可充分发挥枪械的威力。借助类比摇杆，Xbox 手柄可以通过力度来弥补转身速度的不足，以快速 180 度掉头来达到兜后转向的目的，同样的操作难以通过键盘鼠标来实现，很多近战动作很难在 PC 上施展出来，这也正是 PC 和 Mac 的移植版《光环》无法受到好评的根本原因。

出色的策略性和节奏感是《光环》的战斗笑傲群雄的法宝。落单的野猪兽不足为惧，但成群野猪兽密集的攻击却是不可忽视的威胁。皮糙肉厚的猎人在正面方向几近刀枪不入，玩家只要灵活兜后攻击脆弱部分，便能将这些嚣张无比的大家伙轻松击杀。精英作为星盟的中坚力量，拥有最彪悍的装备和最凶狠的智慧，和他们的斗智斗勇自然成为了系列玩家最为津津乐道的部分。每碰到一波敌人，玩家都需要积极思考战场局势和相应对策，时刻调整自己的手头装备和战术思路，才能顺利克敌制胜。初代《光环》一反之前 FPS 的常态，只允许玩家携带两种枪械作战，正是为了激活玩家的战斗智慧。关卡设计方面，Bungie 一直推崇"快感 30 秒"的制作理念，尽量将每一场遭遇战的时间控制在半分钟左右，让玩家能够在时快时慢、松弛有度的节奏中充分体会到游戏的乐趣。

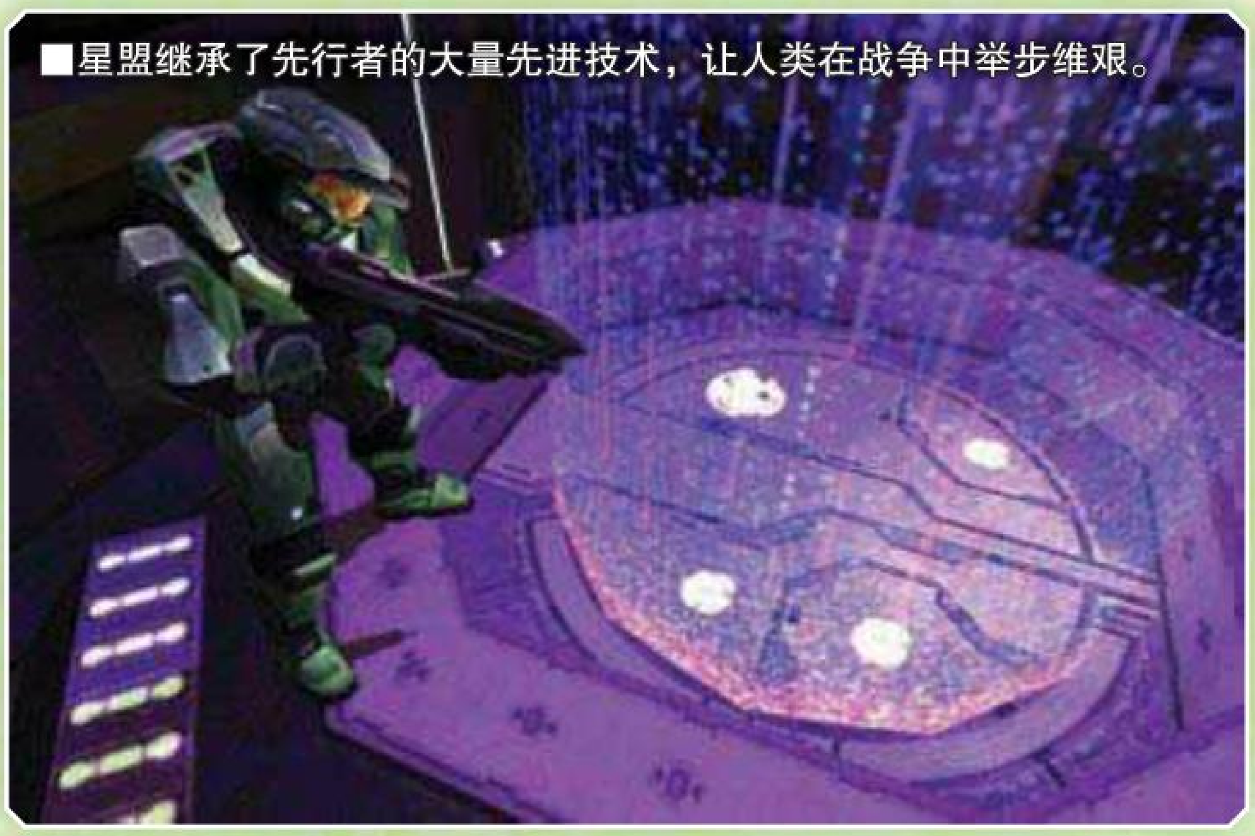
能量护盾堪称初代《光环》的一大亮点。雷神锤盔甲随时间回复的设定让护盾值的重要性超过了 HP，玩家可以讲更多的精力放在正面战斗上，而不必像传统 FPS 那样纠结于血包的得失。在《光环 2》中，制作组更进一步，彻底废除了 HP 和血包。尽管在 Xbox 时代，这一设计饱受争议，然而进入次时代后，"自恢复治疗"已经成为了行业标准。首次登陆 X360 平台的《COD2》作为二战 FPS，其武器风格与《光环 2》大相径庭，却同样放弃了血包的设计。随后大红大紫的"《现代战争》系列"也沿用了这一传统，足以证明《光环》的影响力。雷神锤盔甲使得主角无需为一时的损伤而担忧，为正面战场的奋勇冲锋提供了底气，如何掌握战斗空隙回复能量也是每一位玩家都必须掌握的课题。另一方面，星盟的精英部队也拥有媲美主角的强大护盾，这就迫使玩家必须摒弃传统 FPS 远程对射的猥琐思路，只有大胆近身突击，才能打破僵局，继续推进战线。

如果《光环》只收录了星盟派系的敌人，那么我们可以认为这部作品的战斗十分完善。然而，时间的紧迫让游戏留下了大量的赶工痕迹。在后期如潮水般蜂拥而至的虫族出现后，《光环》的节奏感和策略性都遭到了破坏。一波接一波延绵不绝的敌人令玩家崩溃，武器平衡性荡然无存，上弹方便、威力巨大的霰弹枪成为了主角的最佳选择，后期战斗最大的难点便在于如何获取霰弹枪的弹药，令人哭笑不得。跟随罪恶火花 343 在图书馆的那场战斗将这种枯燥和压抑发挥到了极致，这一关也成为了初代《光环》中争议最大的一关。场景设计的赶工更加明显，游戏后期的路线不过是将前期的关卡颠倒过来重走了一遍，尽管敌人配置有所不同，但依然让人感到乏味。

除去单人战役的诸多问题之外，多人模式的不完善也为初代《光环》蒙上了一层遗憾。Xbox LIVE 服务在 2001 年尚未开通，Bungie 也没有为本作架设联机服务器。玩家若想进行战役合作或多人对决，便只剩下局域网联机和分屏两种选择。前者基本是各大媒体编辑部的专利，后者狭小的画面体积令每一位选手都痛苦不堪。此外，对战模式的地图设计也不够成熟，平衡性和趣味性都无法令人满意。然而，FANS 的狂热远远超乎了 Bungie 的预想，很多玩家克服艰难险阻，将 16 台硕大的 Xbox 凑到一起，通过局域网聚会进行畅快淋漓的联机大战，正是这些狂热的民间对战活动让 Bungie 认识到了联机的力量，也为《光环 2》网战的全面强化下定了决心。

从收购 Bungie 的那一天起，微软就决定将《光环》从一部普通的原创新作上升为 Xbox 的头号品牌，它将成为游戏领域的《星球大战》，在十年甚至更久的时间里俘虏无数玩家的心。为此，Bungie 重新编写了游戏的世界观，加入了先行者、虫族等概念，使得《光环》脱离了"人类对抗外星集团"的简单基调。整个宇宙的历史大纲被汇入一本名为《光环圣经》的绝密内部资料中，初代《光环》所涉及的剧情将只是《圣经》中的冰山一角。为了细化剧情，Bungie 还请来了多名职业科幻小说作家协助工作，并给予他们编写官方周边小说的权利。埃里克 · 纽伦德（Eric Nylund）正是诸多作家中最著名的一位，他所撰写的《致远星陨落》《初次反击》《奥星幽灵》等小说全部成为了经典，在整个系列占有重要地位，给游戏本篇提供了取之不尽的历史背景和灵感源泉。

作为十年前的初代之作，《光环》的画面和音乐早已不是系列最强，但其出色的剧情一直为玩家津津乐道。深邃、博大而神秘的氛围从头至尾始终笼罩着整个游戏，令玩家难以自拔。初代游戏的剧情局限于 04 环带这一个天体的范围之内，与 2 代和 3 代动辄上天入地的规模毫无可比性，但很多玩家都认为 1 代才是氛围最真实、描写最细致、关卡最宏伟、剧情最壮观的一作，因为它成功营造出了一种永无尽头的史诗感。人类、星盟、虫族在游戏中的战斗，不过是 04 环带数万年时光的沧海一粟。和整个光环、整个宇宙的亘古永恒相比，士官长无疑是渺小的。然而，正是这种渺小，衬托出了《光环》的伟大。士官长在 04 环带缔造了传奇，而 Bungie 也在 Xbox 平台上创造了最耀眼的辉煌。初代《光环》的缺陷给了续作探讨、反思、进步的机会，也让玩家对这一系列充满了期盼与遐想。


■星盟继承了先行者的大量先进技术，让人类在战争中举步维艰。


■谁能掌握光环的控制权，谁就能掌握整个银河的命运。



■士官长并非孤身一人，没有 UNSC 陆战队员的陪伴，他也无法走到最后。



■双人合作与联机对战是《初代》光环的一大乐趣，只支持局域网联机却削弱了这一特色。

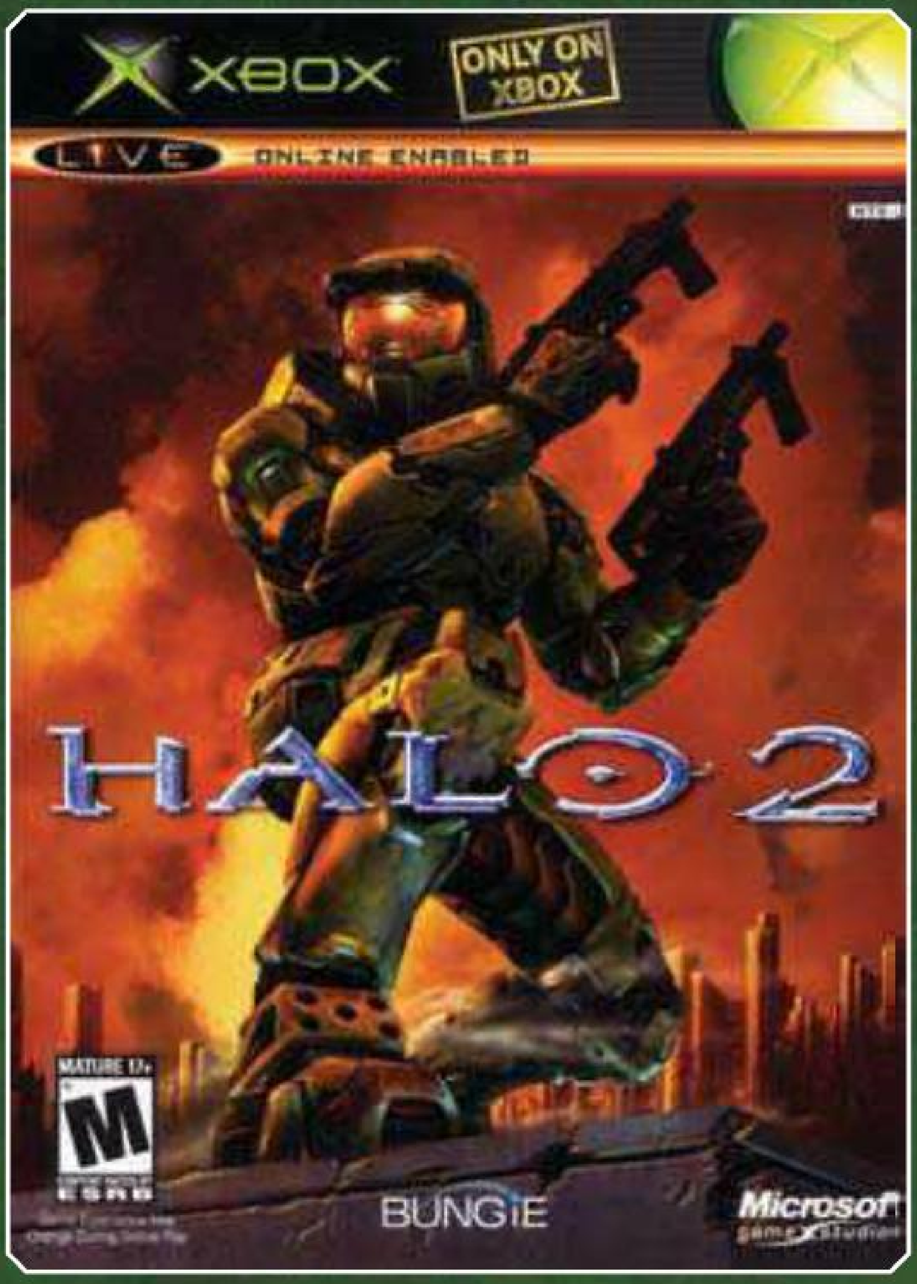
PART 2

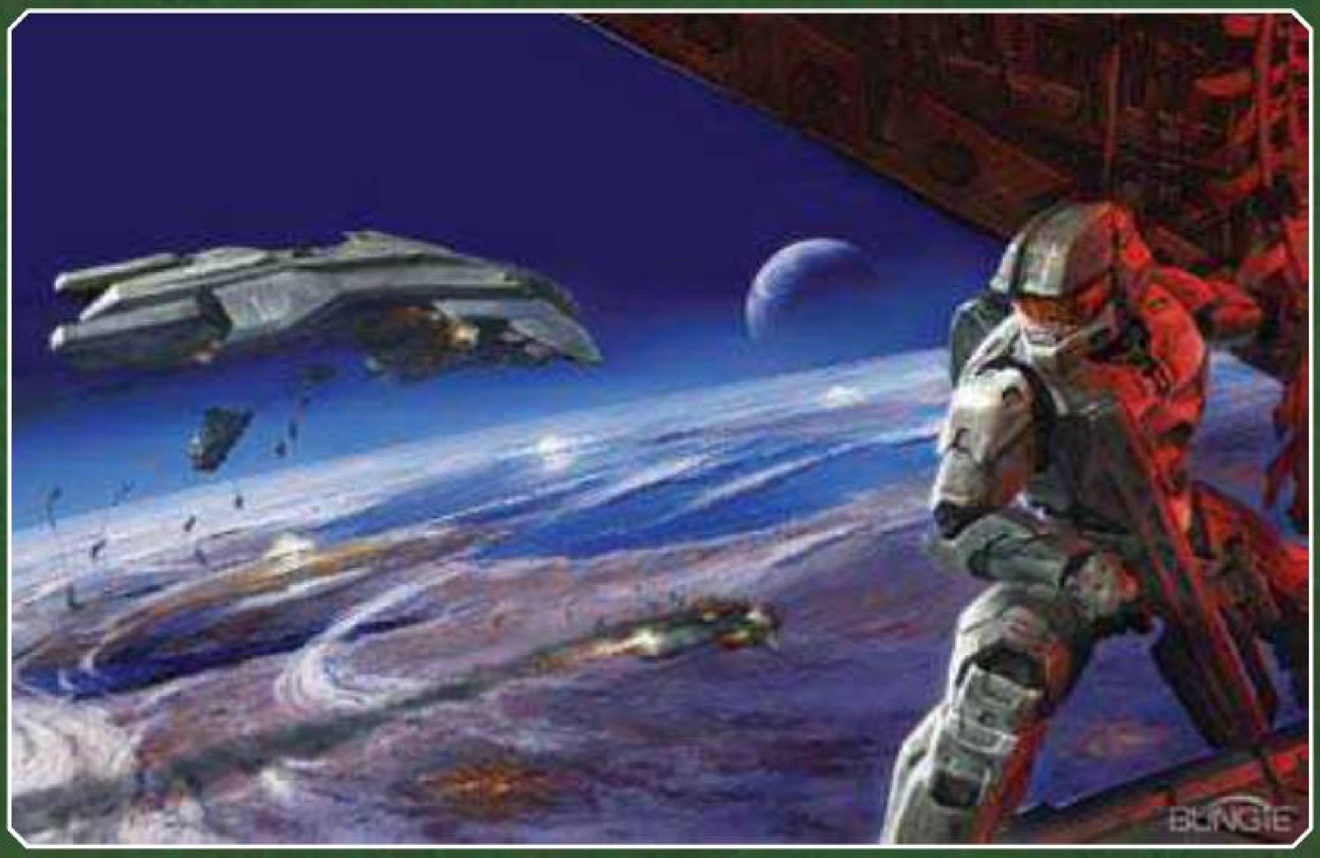
进化



《光环 2》的开发周期依然为 3 年，但制作组遭遇的险境却比前作更加凶恶。初代大获成功后，Bungie 进入了飞速扩张的状态，员工由 30 名暴涨至 120 名，游戏制作缺乏监控，项目管理糟糕至极。《光环 2》原定 2003 年冬天发售，然而在夏天游戏进入 Alpha 测试阶段时，Bungie 却发现之前制作的关卡大都不堪一玩，作品的发售日只得延期至 2004 年冬，亡羊补牢的制作组只剩下短短的一年半的时间去重新制作单人关卡。正是这种混乱不堪的开发状态，让《光环 2》的战役模式充满了问题和遗憾，大量精彩的创意和设计被草草抛弃，剧情更是惨遭腰斩。2 代的画面远超前作，新增了诸多火爆的大规模载具战，但自由度却不升反降，探索的乐趣大为减弱，关卡设计接近一条直线，毫不负责的烂尾结局也饱受恶评。

如果《光环 2》诞生在单机时代，那么虎头蛇尾的战役模式足以将它的口碑彻底埋葬。幸运的是，新生的 Xbox LIVE 服务让 Bungie 抓到了救命稻草。







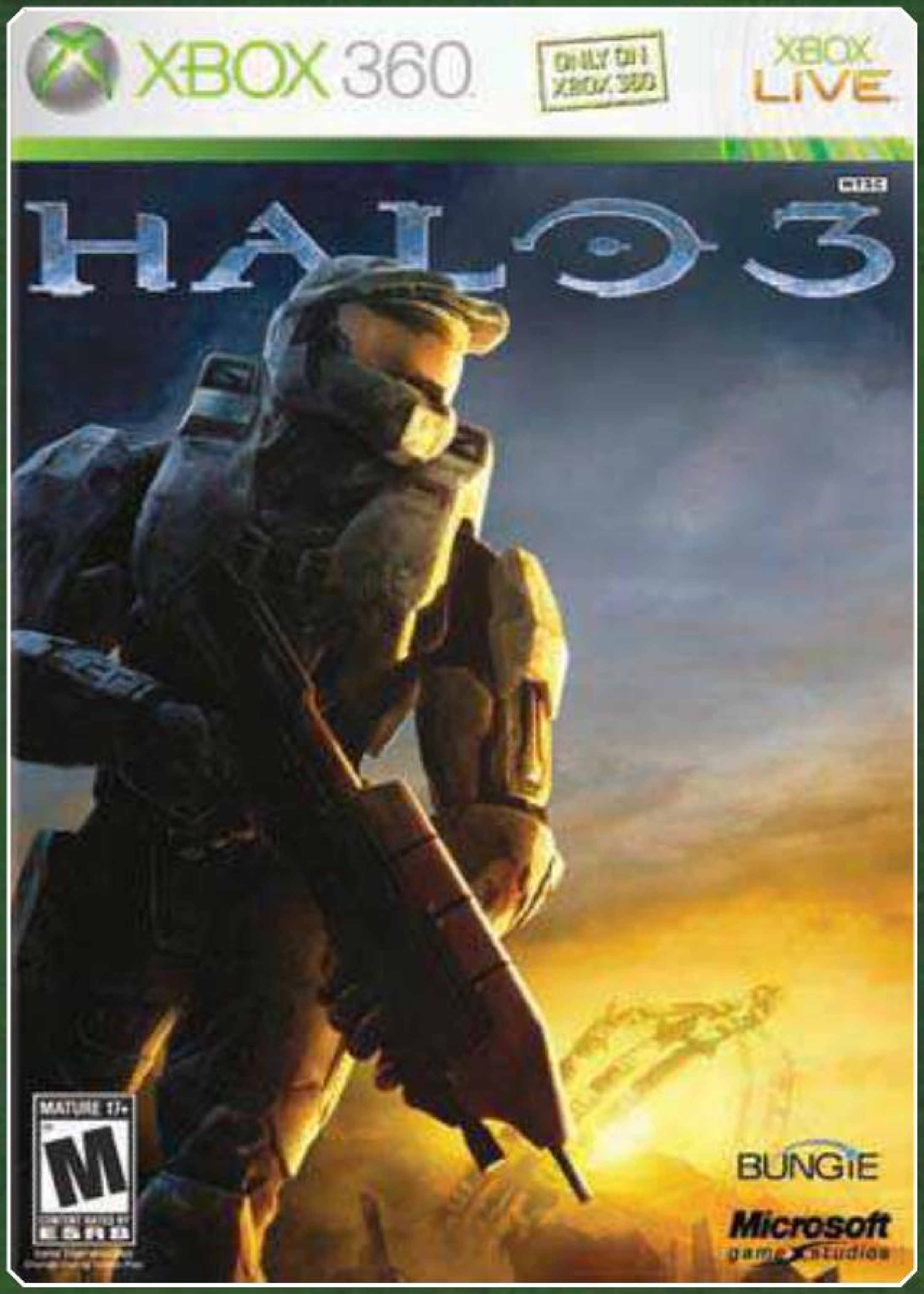

■星盟空降于新蒙巴萨，拉开了第一次地球保卫战的序幕。

在 LIVE 高效便捷的网络支持下，《光环 2》的网战轻松达到了前作无法比拟的程度。合理的配对系统和丰富的地图令各类玩家沉浸其中，LIVE 用户数量也迎来了一次爆发性的增长。出色的网络模式令《光环 2》成为了一部长卖之作，在 X360 发售后，很多玩家依然乐此不疲地进行 2 代的对战。这部作品自发售以来便稳居 LIVE 排行榜首位长达 2 年之久，直到《战争机器》将其逼下王座。为了满足对战狂人的乐趣，Bungie 在游戏发售后又推出了多部付费性质的网战资料片，同样获得了成功。直到 2007 年，《光环 2》依然推出了新的地图包。在网络汇集全球的 21 世纪，单人战役的游戏时间已经无法单纯决定一部作品的成败，网战逐渐成为了 FPS 游戏的重要部分。《光环 2》虽然不是第一部秉着这一理念开发的游戏，但它确实是第一部将家用机 FPS 的网战提升到与单机同等重要性的作品，其先进理念为日后《COD4》等名作奠定了基石。对于主机玩家而言，正是《光环 2》拉开了大联机时代的帷幕，让他们享受到了“与人斗其乐无穷”的快感。

战斗系统的大幅度强化让《光环 2》的乐趣更上一层楼。2 代的武器数量达到了前作的两倍之多，玩家的选择更多，打法自然也就更丰富。双持枪械使玩家可以施展出更多的想象力，令“左手蓄力破盾，右手扫射爆头”的美妙组合成为了可能。稍加调整左右手的上弹时机，双枪便能施展出永不停歇的火力输出。在 1 代里，士官长在耀武扬威的光剑精英面前往往倍感无力，而 2 代终于给了玩家使用这一终极近战武器的机会，一击必杀的强大威力和如影随行的冲刺使其成为了对付强敌的首选。考虑到 1 代的系统过于偏向近战，Bungie 在 2 代中除了继续强化近程攻击之外，也带来了 BR55 和星盟卡宾枪这种强力的中远距离武器，让习惯精准爆头的用户也能在本作中找到乐趣。载具抢夺系统调整了战场的平衡性，给了赤手空拳的玩家与全副武装的敌人对抗的机会。《光环 2》的战斗系统虽然谈不上完美，但已经足够成熟。这一代的武器设定长期被系列所沿用，没有经过太多伤筋动骨就被保留到了今天。

Bungie 的保密措施可谓相当出色，《光环 2》虽然在各大游戏展频繁亮相，但所有玩家都顺理成章地认为，士官长将是 2 代惟一的主角。游戏发售后，陡然登场的神风烈士让人吃惊不小。制作组敢于将这位负于士官长的精英司令设定成新的主角，完全出乎玩家的预料。为了尽量避免玩家对昔日敌人的反感，Bungie 精心设计了神风烈士的关卡，死于他剑下的亡魂都是星盟内战的兵力，没有一名人类。即使如此，一些士官长的狂热 FANS 依然无法接受这名角色。但客观来看，精英视角的引入，极大的扩展了《光环 2》剧情的张力，也让玩家的视野从地球变为整个浩瀚博大的星系。如果说初代《光环》的剧情只是漫长战争的冰山一角，那么《光环 2》便为玩家展示了银河的全貌。在 2 代面世后，整个系列的世界观已经趋于完整。

比尔 · 盖茨曾经公开发话：“PS3 首发之日，便是《光环 3》发售之时！”但 Bungie 这家我行我素的公司并不为发言所动，继续按照既定速度缓慢开发，将狙击 PS3 的重任交给了《战争机器》。直到 2007 年，《光环 3》才带着“结束战斗”的豪言壮语，降临于 X360 平台。2 代曾是初代 Xbox LIVE 普及的第一功勋，3 代自然将网络视为重中之重。除了模式更丰富、地图更广阔的对战模式外，上限扩展至 4 人的战役合作也是本作的一大卖点。“老鸟带新手”成为了《光环 3》普及受众群的一大法宝，传奇难度通关不再是菜鸟用户的梦想。功能强大的剧场模式让玩家可以从任意角度欣赏自己战斗的英姿，并将视频上传网络，过足了导演瘾。








■模式丰富、乐趣十足的网战是 3 代至今屹立不倒的原因所在。



Forge 编辑模式是《光环 3》最令人赞叹的特性。Bungie 的多人模式主设计师泰森·格林（Tyson Green）将这一模式视为本作网络系统的灵魂。“老玩家应该还能记得，Forge 正是《马拉松 2》关卡编辑器的名字。Bungie 一直在鼓励玩家的动手能力，《马拉松》和《神话》的诸多 MOD 极大地延长了游戏的寿命，希望《光环 3》也能如此。当然，我们也知道，从初代开始，某些《光环》玩家就一直喜欢做一些超乎制作者预料的事情，比如利用妖姬号或各种物理引擎的 Bug 前往正常情况下无法到达的地点，轻松虐杀其他对手。我们有时也感到吃惊，并疲惫地推出补丁修正这些问题，但这都是提高自由度所需要付出的正常代价，我们并不想因噎废食，为了收拾少数钻篓子的捣蛋鬼而毁掉更多老实人的乐趣，因此我们才会推出 Forge 这样一个强大的模式。玩家在游戏中表现出的潜在创造力是空前的，而 Bungie 要做的便是在不给游戏带来负面效应的前提下，鼓励他们的想象力和行动力。”玩家可以将编辑好的地图上传至 Xbox LIVE 进行网战，这正是 Forge 最令人惊叹之处。而无论用户怎样胡乱修改，《光环 3》都不会轻易崩溃，引擎代码可谓健壮无比。在封闭的主机平台上提供如此方便强大的 MOD 工具，让 Bungie 得到了核心玩家的强烈拥护。

《光环 3》的网络模式可谓空前成功，至今依然在 LIVE 排行榜前 20 名中屹立不倒，成为了 X360 最长寿的联机游戏。但究其本质，《光环 3》并没有像 2 代那样带来飞跃性的进步。特殊装备系统源于 2 代神风烈士的隐形披风，骷髅收集也是前作开创的元素，3 代只是将其正式收录进成就列表而已。《光环 3》的诸多新特性只是提高了游戏的趣味性，并没有让游戏产生脱胎换骨的变化。此外，Bungie 的编剧在 2 代用料过猛，将大部分包袱一气抛出，使得 3 代的剧情波澜不惊，缺乏悬念。作为士官长三部曲的完结篇，《光环 3》成功创下商业神话，单作销量突破千万。但制作组在本作开发中碰到的各种瓶颈已经让他们萌生退意。



PART 3

探索



《光环 3》发售后不久，Bungie 便宣布脱离微软子公司的身分，再度成为一家独立的开发商，此事并未引起像 Infinity Ward 高层离职事件那样的轩然大波，毕竟两家公司是在平静和谐的气氛中分道扬镳，没有出现兵戈相见的口诛笔伐。况且，在独立协议中，Bungie 还承诺微软，将会在未来 3 年时间里再制作两部《光环》，广大玩家在这次风波中基本没有遭受损失。在 Bungie 单飞后，微软旗下的 343 工作室逐渐掌管了系列的运营，发行其他工作室开发的《光环》游戏，第一弹便是 2009 年春天面市的《光环战争》。

《帝国时代》的开发商 Ensemble 将系列带回了蛮荒时代的起点，以 RTS 的形式表现人类与星盟的战争。制作组信心满满，意图打造一款重新定义主机 RTS 类型的大作，然而 5 年的漫长开发时间却只换来一部销量和评价中等偏上的游戏，令人失望。Bungie 在十年前凭借初代《光环》证明了手柄相比鼠标在 FPS 操作方面的过人之处，然而 Ensemble 却未能在 RTS 领域显示出主机的优越性。抛开操作问题不谈，《光环战争》系统的硬伤也十分之多，只有星盟和人类两个种族或许还可以用世界观限制之类的借口搪塞过去，但战役模式只能选用人类，多少显得不妥。Ensemble 可谓微软旗下工作室中转型最晚、最失败的豪门，在整个公司早已将重心从 PC 转移至 Xbox 系主机的大局势下，Ensemble 依然耗巨资在 PC 上开发了意图挑战《魔兽世界》的《光环世界》，这部网游自然逃不掉被腰斩的命运。在《光环战争》发售前，微软就将 Ensemble 列入了裁员名单的行列，给作品更添了一份悲情。如今提起这部毁誉参半的 RTS 游戏，也许大部分人能回想起的只有那精彩绝伦的过场 CG 而已。

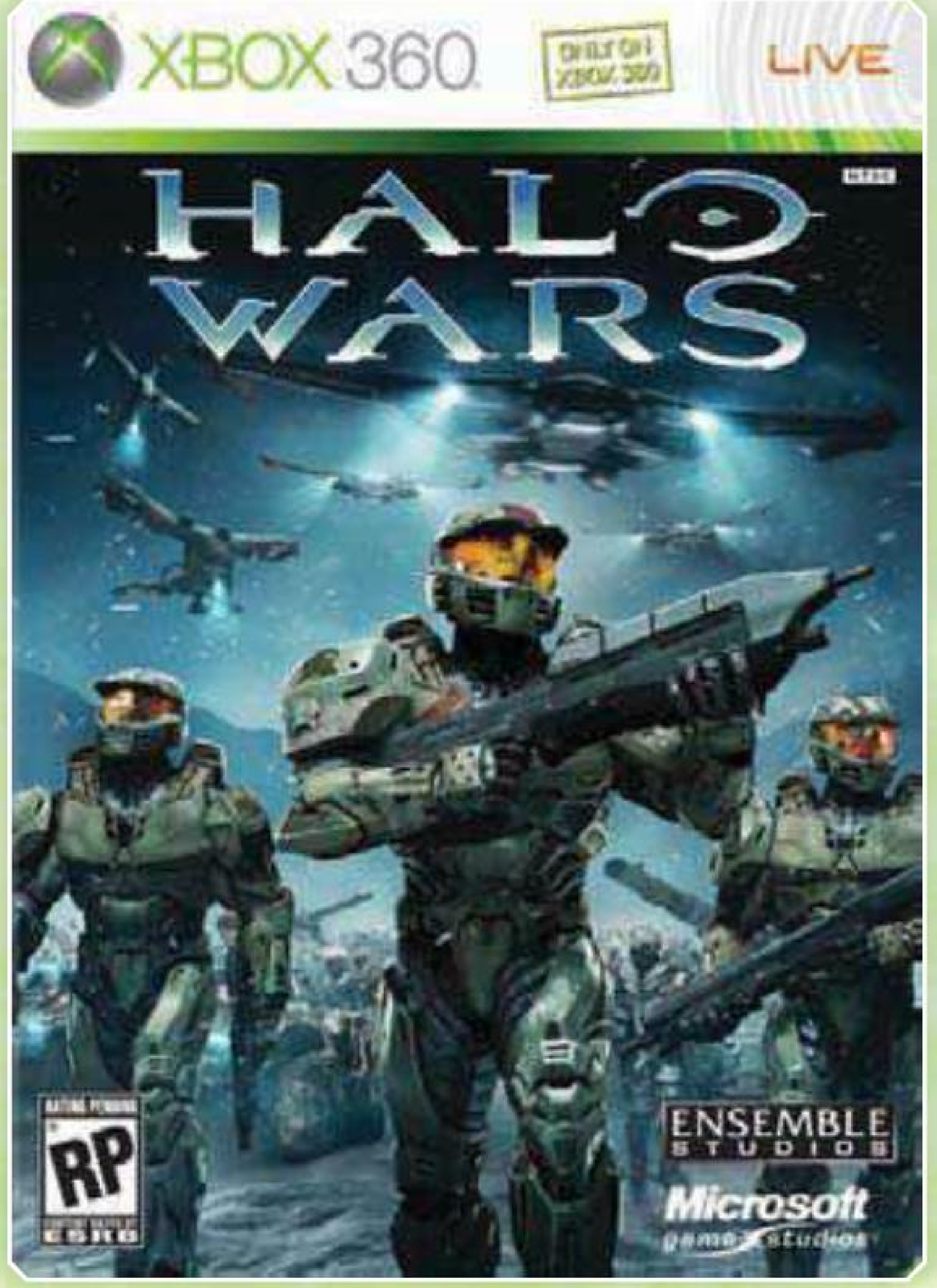
另一方面，Bungie 在《光环 3》发售后一直在吸取玩家的各种意见。从 2 代开始，《光环》便一直在追求好莱坞大片的火爆风格，战斗规模越来越大，场景越发丰富，士官长变为了无所不能的超人，在整个宇宙中飞来飞去、人挡杀人佛挡杀佛，这种风格冲淡了剧情体验，也破坏了 1 代缔造的那种神秘氛围。Bungie 决定在下一部作品中，回归 1 代黑暗、凝重、真实的基调，将整个故事限制在一个可控的范围内，尽力以细致的手法描写单一区域的故事，放弃走马观花式般的浮躁心态。制作组原本希望为 3 代添加一部游戏时间为 2~3 小时的战役 DLC，作为下一部正统续作的试金石。随着开发的不断深入，这段战役的内容却越做越大，超越了 DLC 的容量，最终成为一张独立光盘的资料片。《光环 2》早已推出过零售版的光盘网战地图包，《光环 3》也沿用了这一策略，并将全新的战役资料片以双碟装的捆绑形式销售，这就是 2009 年秋推出的《光环 3 天降神兵》。

士官长的故事在 3 代结局中暂时划上了句号，Bungie 不得不选择其他战士担任本作的主角。他们曾经考虑过让神风烈士或半嘴舰长等精英扛大旗，但考虑到 2 代主角变化带来的轩然大波，为了保险起见，制作组依然选择了人类。轨道空降突击部队（ODST），通称“地狱伞兵”，人类方仅次于斯巴达的精锐力量，成为了这一次的主角。游戏舞台则被确立为新蒙巴萨，非洲的最大城市，第一次地球保卫战的主战场，同时也是《光环 2》在宣传期间曝光率最高的关卡。

2003 年 E3，《光环 2》曾公布过一段长达 8 分钟的实机演示，为观众展现了士官长在新蒙巴萨的壮丽战斗。然而，《光环 2》在 E3 结束后便遭遇了全面推倒重来的噩梦，这一关也未能逃脱悲惨命运。我们在最终游戏中玩到的新蒙巴萨，是一个极其平庸的关卡，与最初 E3 的演示有着天壤之别。“保卫地球”一直是《光环 2》的官方宣传口号，但士官长在成品中并没有多少地球上的战斗，令人大失所望。《天降神兵》这一资料片终于给了玩家在地球痛快作战的机会，只是这一次玩家扮演的角色不再是士官长，任务目标也更加现实：从新蒙巴萨这座庞大黑暗的死城中逃出生天。

《天降神兵》首次为系列游戏引入了群像式的描写，“菜鸟”并非本作的惟一主角，他只是一个为流程穿针引线的叙事者。“菜鸟”与同伴一起空降于战火纷飞的新蒙巴萨，然而星盟旗舰在市区内的空间跃迁却释放出了巨大的能量冲击波，不但令小队偏离了航线，也使得他们彼此之间失去了联系。“菜鸟”在着陆后所要做的，便是找到失散的队友。本作不再由科塔娜担任解说，任务导航交给了属于城市管理的 AI 系统，玩家需要在广袤的市区中搜寻关键道具，自由触发接下来的剧情，这也是《天降神兵》在系列中独一无二的设计。

本作的关卡大体可分为白天和黑夜两部分。白天的火爆战斗与传统《光环》较为接近，极为宽广的地图带来了惊人的战术纵深，自由度堪称系列最高，颇受好评。相较之下，“菜鸟”的夜战关卡争



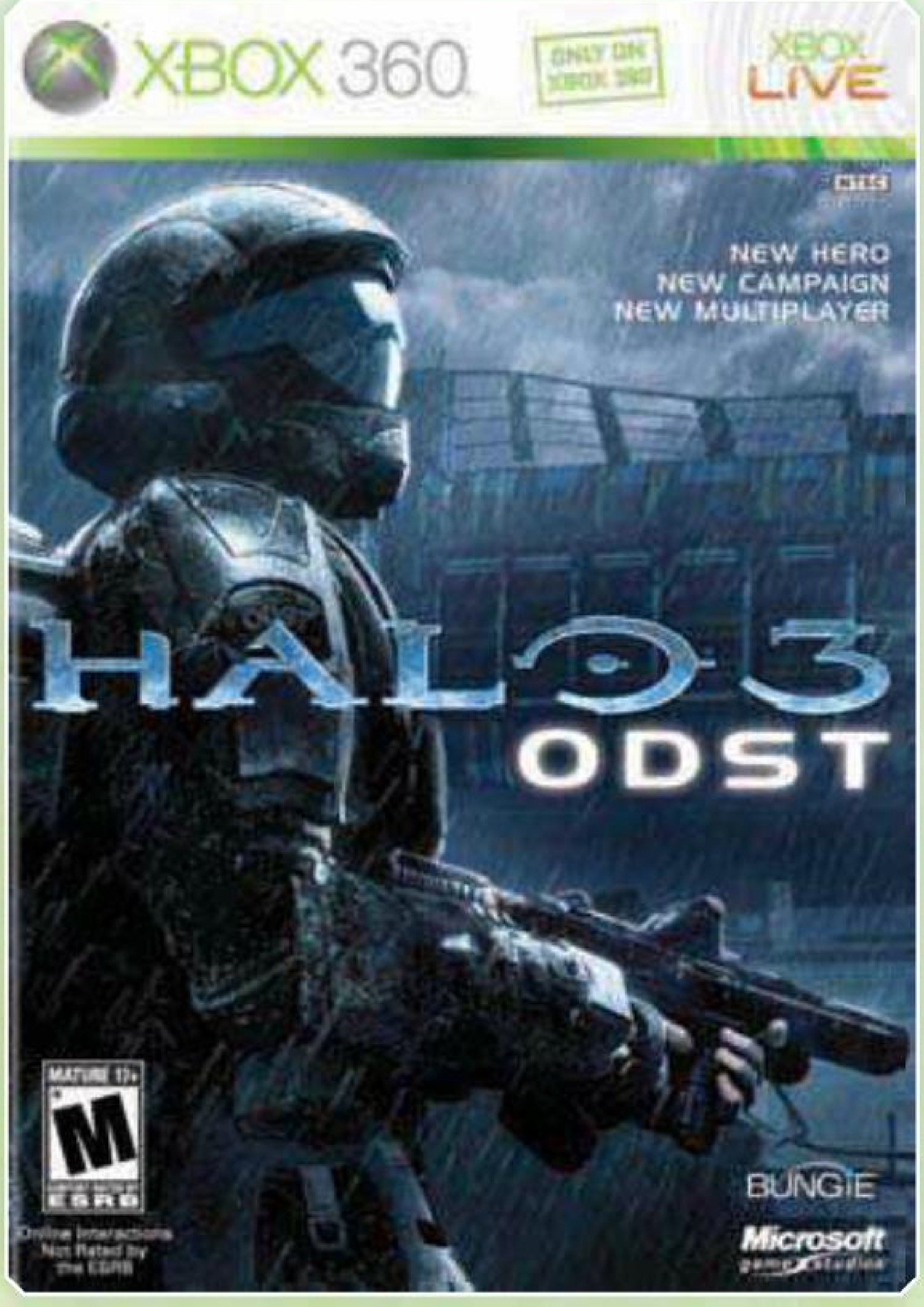


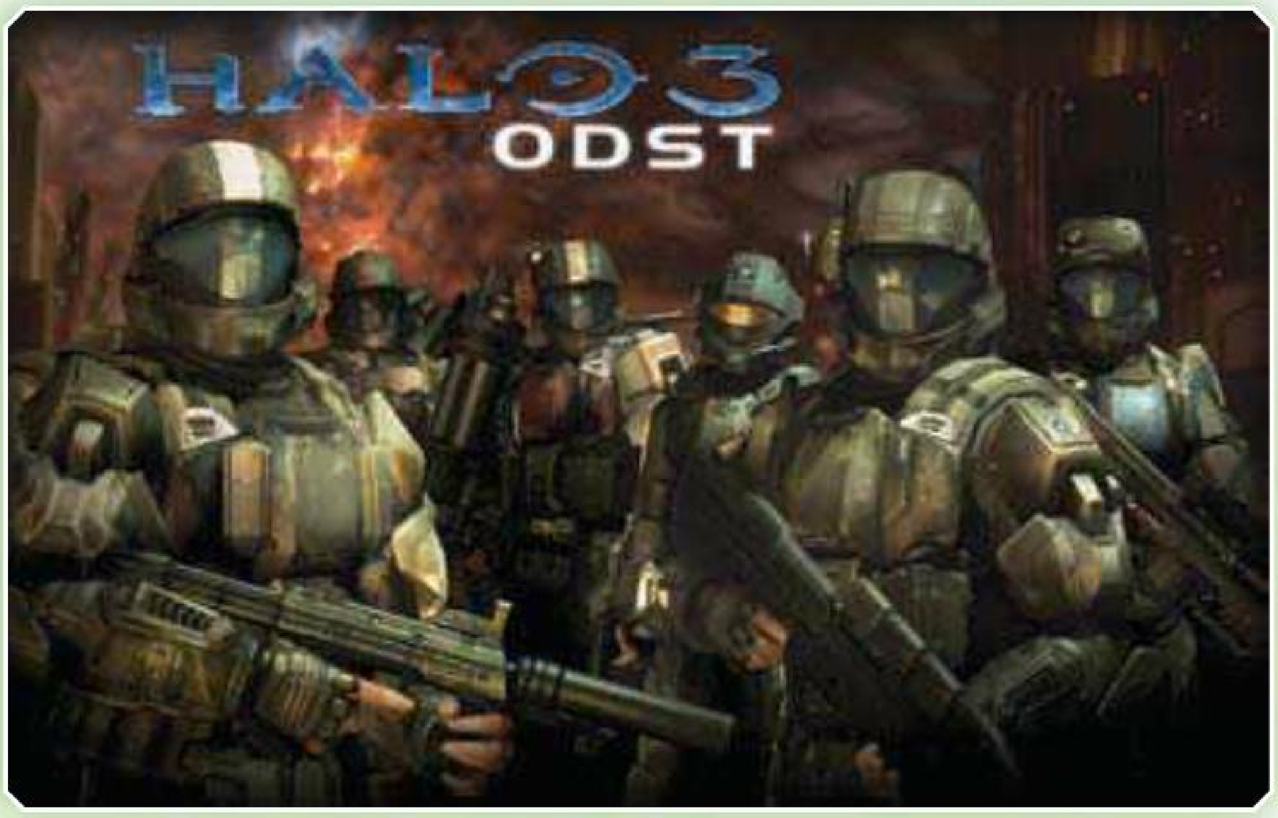
■从星盟铁蹄踏上丰饶星开始，人类世界蒙受了长达 27 年的蹂躏。



议颇多，偏重潜入和搜索的设计略显拖沓，招来了很多纯粹追求爽快的玩家的厌烦。VISR 侦查系统为战斗提供了方便，但也破坏了画面的视觉效果。不过，没人能够否认的是夜晚部分极为出色的配乐。马丁 · 唐纳（Martin Donnell）作为 Bungie 的首席音效师，从 1 代开始便扛起了配乐的大旗，系列脍炙人口的那首主题曲便是出自他的手笔。在本作中，他大胆抛弃了沿用 3 代的主旋律，抛弃了热血激昂的曲风，转向了细腻、忧郁、惆怅的蓝调风格。精彩的萨克斯和钢琴独奏，如同月光下的细雨，默默敲打着玩家的心扉，将气氛烘托到了极致。尽管风格与前三代大相径庭，但《天降神兵》的配乐依然称得上是系列最为出色的一部。

作为一部成本和流程极其有限的资料片，《天降神兵》注定了不可能像正统续作那般面面俱到。略显过时的画面、精英种族的再度缺席都是沿袭自 3 代的缺陷。但另一方面，浓烈的个性和独特的设计也赢得了部分玩家的狂热赞扬，使得本作在系列中别具一格。以发展的眼光来看，《天降神兵》是下一部正统续作诞生之前的试金石，取消双持、取消手动寻找骷髅、HP 回归、降低跳跃力、小队主角、黑暗的剧情基调、全新的音乐风格等诸多特色，均被后续的《致远星》所沿用。本作对系列最大的贡献莫过于耐玩性十足的枪林弹雨模式。一波波惊心动魄的生存战对四人小队的配合能力提出了极大的考验，不断开启的负面骷髅逼迫玩家竭力在各种极端环境下求生，十分有趣。此后的《光环》也顺理成章地沿用了这一模式，让联机用户在对战与战役合作之外，又多出了一个新的选择。







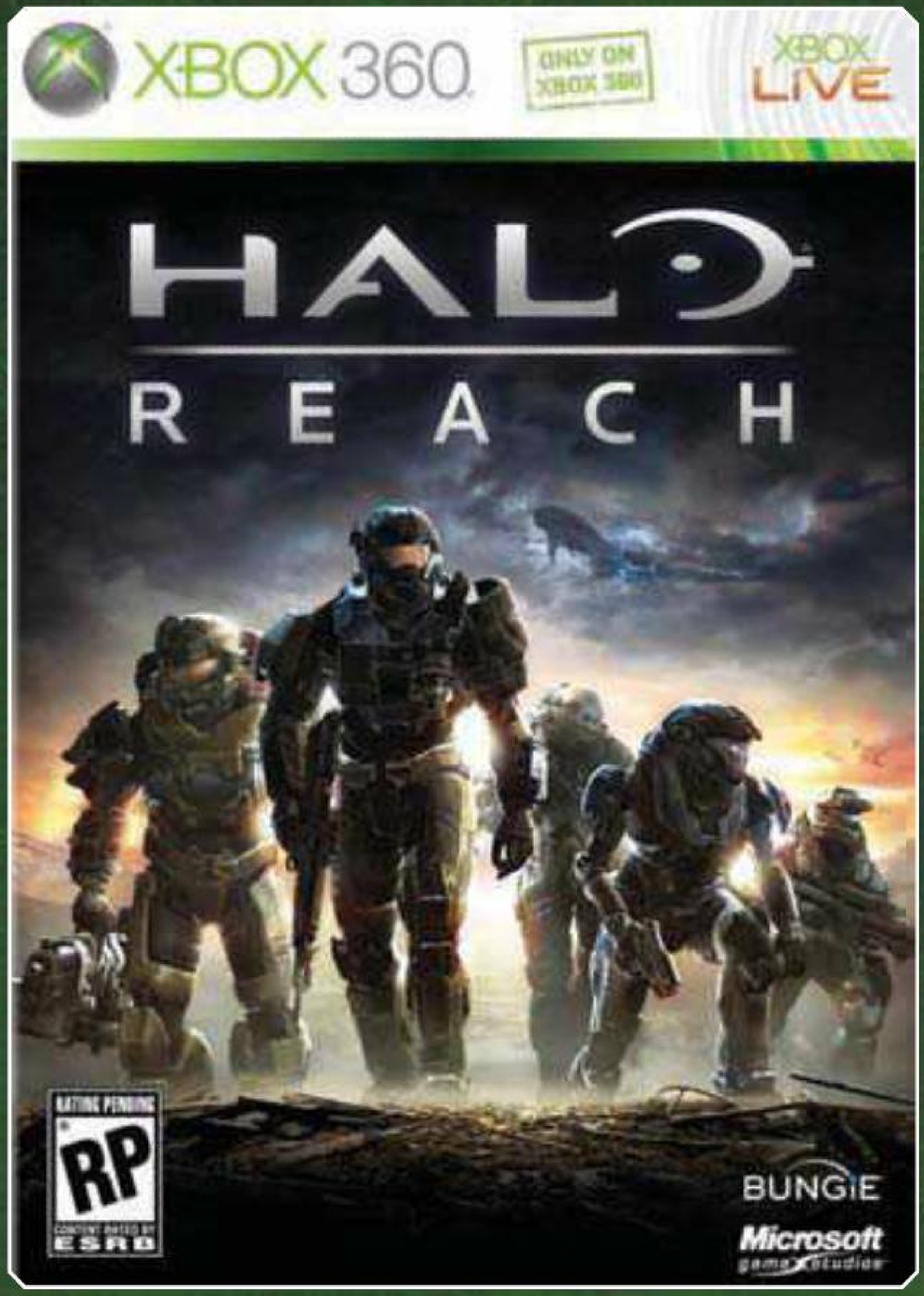

■“菜鸟”只是一个代号，我们的主角其实是一位身经百战的老兵。

PART 4 回归



多年来 Bungie 一直是一家激进的公司，《光环》和《光环 2》不但是 Xbox 的头号作品，其先进的制作理念也成为了日后 FPS 的标准。然而进入次时代后，《光环》的进化速度骤然变慢，影响力逐渐降低，主机射击游戏的大繁荣让 X360 玩家有了更多选择，如《战争机器》和《COD》。《光环 3》虽然耀眼，但早已不是一枝独秀。为了振兴系列，《光环》必须变革。3 代发售后，Bungie 兵分两路，一小部分人埋头开发《天降神兵》，而更多的员工则将精力放在了下一部正统续作之上。《致远星》，系列的起点，人类最重要的殖民星球，UNSC 最大的军事基地，历史中最惨烈的一战，终于迎来了登上历史舞台的时刻。

在之前的三代作品中，我们只能见到士官长一位斯巴达的身影。实际上，与士官长一样强悍的斯巴达－Ⅱ战士共有 33 名。历代小说作品中，斯巴达连队都以强大的协同作战能力而著称，他们的每一位都拥有不输给士官长的超凡实力，每个人之间



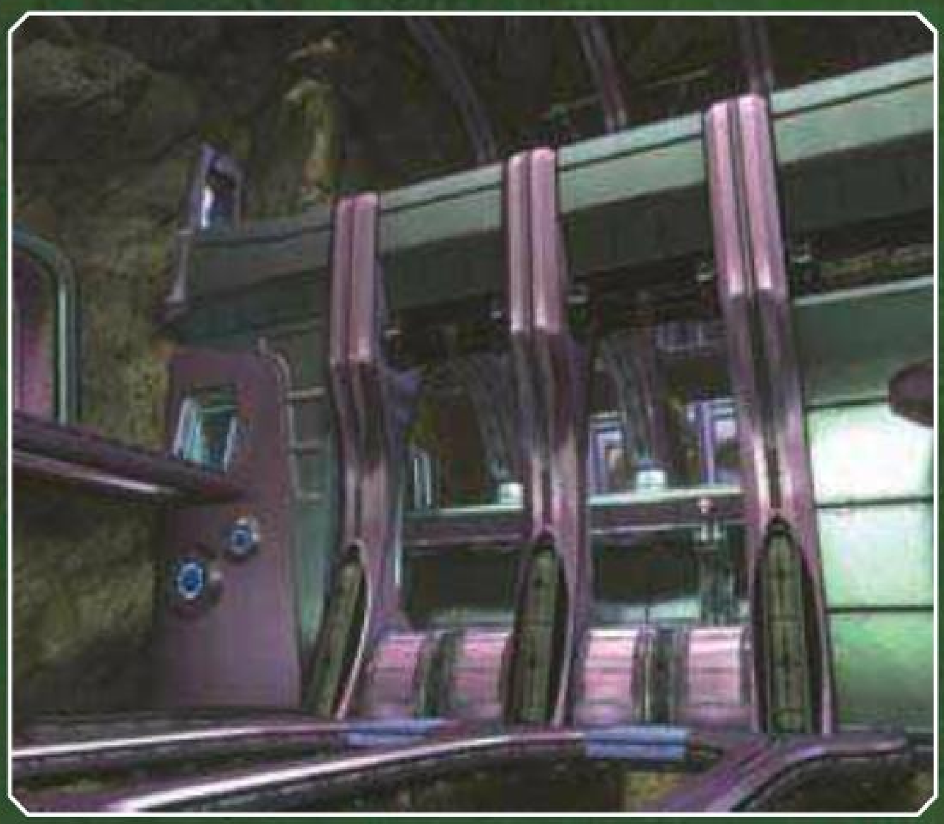



■演出的大幅强化让《致远星》的剧情更为出彩。













都情同手足、生死与共。然而，在各种阴差阳错之下，他们一直无法在游戏中与士官长并肩作战。士官长原本并不孤单，只是战争让他失去了太多太多。小说《致远星陨落》为读者描绘了这场惨烈战役中，士官长与他的战友所做的努力和牺牲，以及他在1代中孤身奋战的原因。而游戏版《致远星》则为玩家带来了属于斯巴达－Ⅲ精锐部队，属于Noble小队的血战传奇。

众所周知，《致远星》借鉴最多的作品是大红大紫的《COD4》，但借鉴不代表抄袭，不代表粗制滥造，更不代表丢掉自己的特色。从最终的成品来看，Bungie的确算得上青出于蓝。《COD》的演出固然出色，但战役模式低下的自由度始终是其致命软肋。《致远星》则在沙盘化的关卡中融入了大量脚本剧情，做到了表演性和探索性兼顾。除了系列惯用的第三人称过场外，本作首次加入了大量第一人称视角的脚本动画。当主角Noble 6在第一关被光剑精英踩在身下时，敌人冲着屏幕咆哮的巨大冲击力和代入感，都是系列之前的作品所不曾有的。

除了演出方式的变革外，在系统杂项方面，Bungie也做出了无数更改，让《致远星》的风格更贴近主流玩家群体。准星扩散、枪械简介的加入方便了许多首次接触系列的新手，辅助装备从3代中的消费道具变为带有冷却槽的装甲技能，战略性大增。武器和敌人阵容的全面翻新和改造也进一步提高了游戏的平衡性。酣畅淋漓的战斗一直是《光环》的最大卖点，《致远星》更将这一特色发挥到了极致。3代中精英脱离了星盟，与人类共同抗敌，Bungie设计了种类繁多的鬼面兽，意图让他们取代精英的位置。但没有精英的星盟依然被戏称为“膀大无脑”的代名词，这群猿猴般的野兽无法提供给玩家斗智斗勇的刺激。缺席两部作品的精英敌人终于在《致远星》中得以回归，装备和AI都被强化到了空前的程度，让老玩家大呼过瘾。高级兵种在落单时不会顽抗到底，反而选择掉头逃跑，出现在下一个刷兵点，与后续增援一起围攻玩家，这一设计对玩家的战局把握力提出了新的考验。

很多玩家指责《光环》的游戏基调偏向卡通化，缺乏射击游戏应有的严肃感，《致远星》便是对这一批评的回应。黑暗凝重的基调伴随着整个游戏，从踏上星球的第一步开始，你似乎就能隐约感觉到它即将沦陷的命运。Bungie的美工为本作的新旧武器赋予了彪悍的外形，使得《致远星》的枪械完全脱离了系列的玩具化风格，显得沉重而强力。星盟各大种族的外观也更显狰狞，野猪兽不会再用英文喃喃自语，所有异形全部在游戏中口述外星语言，保持了严肃气氛，让玩家感受到了真正寒冷致命的杀气。在星盟庞大舰队的等离子轰炸面前，致远星注定无法逃过沦为火海的结局，但Noble小队用生命保存下来的火种却留下了反败为胜的希望。在游戏的最后，逃离致远星的秋风之墩号凭借Noble 6提供的导航数据，利用空间跳跃来到了04光环的星系，而这次事件，也成为了战争的转折点。整段剧情的台词与十年前初代《光环》的序章分毫不差，令系列铁杆感慨不已。Bungie以这部轮回之作，为自己的《光环》之旅划上了句号。斯巴达战士的传奇还将延续，Bungie也会在游戏领域继续拼搏，但他们与《光环》的缘分，已经就此结束。



■科塔娜在预告片中唤醒了士官长，这一剧情与3代的隐藏结局遥相呼应。

相信每一位通关《致远星》的玩家，都不会对今年《周年纪念版》的公布感到意外。不同于大部分单纯提升分辨率和贴图清晰度的高清冷饭，《周年纪念版》拥有媲美《致远星》的重制画面。制作者还颇具诚意地提供了一键切换功能，让从X360开始接触系列的玩家能够亲身感受到十年前初代《光环》的尊容。骷髅收集、成就解锁、终端机等新要素的加入让本作显得更加现代化，保持了次时代《光环》的一致性。《周年纪念版》的联机部分依然基于《致远星》的引擎和系统，但增添了多张复刻自初代的网战地图。考虑到1代的平衡性不佳，网战小组在复刻画面的同时也对地图的结构进行了一些调整，保证了游戏的趣味性。负责本作联机模式的公司Certain Affinity成立于2006年，由当时的Bungie联机部主管麦克斯·何博曼（Max Hoberman）创建，公司大部分员工均为开发过《光环》和《光环2》的Bungie老兵。除了《光环2》和《致远星》的地图包之外，该公司还制作过《COD 战火世界》《求生之路》《COD 黑色行动》等诸多大作的DLC，其在网战方面的深厚经验毋庸置疑，足以令玩家放心。无论你是玩转系列十年的老兵，还是从次时代开始接触《光环》的新人，都能从本作中得到乐趣。

除了《周年纪念版》外，343工作室还在今年E3正式公布了《光环4》。3代传奇难度的隐藏结局早已为玩家留下了士官长复出的伏笔，不过出乎大部分玩家的想象，这段伏笔一埋便是4年之久。如果说《周年纪念版》只是一部类似《天降神兵》的资料片，那么《光环4》则称得上是剧情延续3代的正统续作。不同于《光环战争》和《周年纪念版》的代工方式，《光环4》是第一部完全由343工作室、由微软内部人员开发的作品，也是第一部完全由微软掌控剧情的游戏。目前关于《光环4》的情报十分稀少，E3公布的影像只是一段概念宣传片，并非实际游戏画面，游戏的系统和剧情均处于高度机密状态。今年《周年纪念版》新增的终端机收录了部分《光环4》的关联剧情，或许玩家可以从中寻找答案。

PART 5

尾声



微软在今年E3承诺X360是一部拥有“十年周期”的长寿主机，而《光环4》则是“新三部曲”的第一款游戏。如果这一声明属实，那么直到2015年，在X360上依然会出现《光环》的最新续作，这无疑是对玩家的至高承诺，也是对X360未来命运最有力的回答。作为玩家的我们无从预知未来，但微软早已将Xbox系列主机的生死存亡、荣辱与共和《光环》系为一体。343工作室必将发挥自己的全部实力，让《光环》系列在未来没有Bungie的岁月中，继续散发属于自己的璀璨光芒。



“你在做什么，士官长！？”
“我要终结战争！”



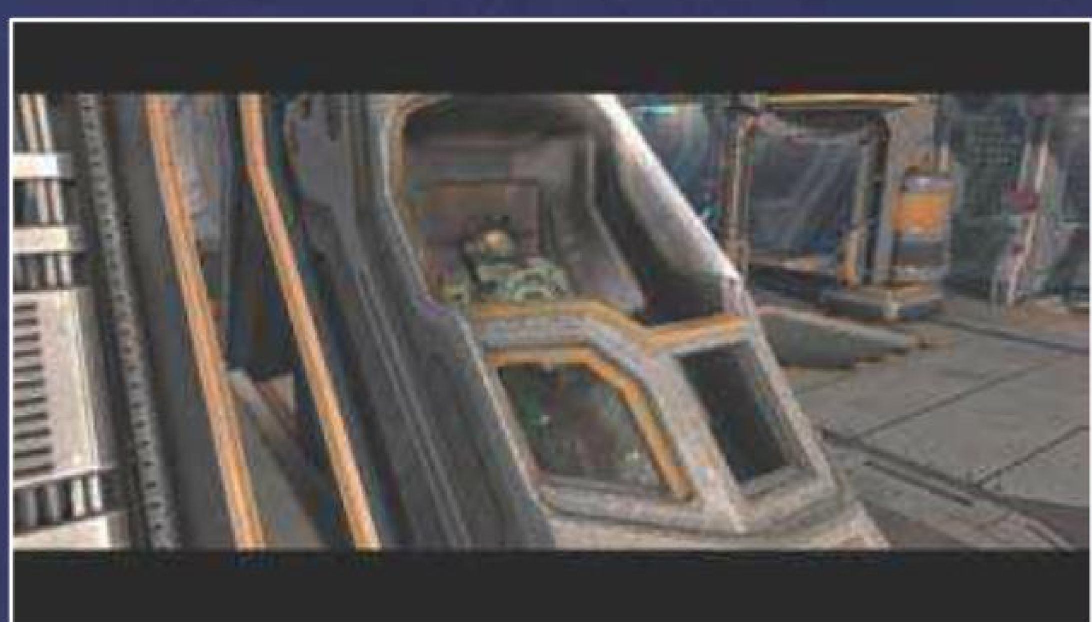
随着低沉深邃的男声咏唱从灵魂深处响起，时光仿佛逆流回到十年之前的那个 11 月 15 日。士官长如同十年前一样，从冷冻舱中被战火唤醒，观察着这个虽然一切如故，却又多了几分精致和美丽的世界。接过凯斯舰长的手枪，一切的经典，都从这里开始。

每个传奇都有一个起点，士官长的传奇开始于秋风之墩号和那个神秘的环带。从十年前开始，我们一路伴随他走来，大闹光环、在新蒙巴萨抗击星盟、攻入博爱之城、和神风烈士一起粉碎真相先知的阴谋、启动光环消灭虫族……现在，我们很愿意回到他传奇开始的地方，再次看看那个让我们魂牵梦绕整整十年的英雄。

文 金馆长　美编 NINA

光环 战斗进化 周年纪念版	Microsoft	主视角射击
X360 Halo: Combat Evolved Anniversary		美版
2011年11月15日	1~16人	39.99美元
对应Kinect		对应玩家年龄：17岁以上

斯巴达战士挑战传奇！



毕竟这款游戏已经是十年之前的作品了，很多东西都保留了那段时间的特色，包括很让人吐血的难度，很多玩过原版《光环》的玩家可能都不是太适应这款游戏了。在传奇难度下一个稍微难点的场景死上十次二十次是家常便饭。下面我为大家介绍一下个人传奇难度心得。

1. 先打一遍简单或者普通难度熟悉操作。你需要重新找回自己十年前的手感。人物的操作方式可以在游戏中看到，而各种载具的操作则可以在第一次登上载具的时候看到，在低难度下熟悉操作（包括手感）才能在高难度下得心应手。

2. 善用手雷。手雷可以说是最实用的武器了，无论是直接杀伤还是把敌人逼出掩体都很有用，战斗结束打扫战场的时候一定要留意有没有手雷可以补充。两种手雷性能不同，碎片手雷引爆时间短，而电浆手雷可以挂在敌人身上加大杀伤力。

3. 不要站在原地和两名以上敌人对射。这么做的后果很可能是被秒杀，即使对手只是两个野猪兽也很容易把你的护甲打空。

4. 人造一对一。利用地形和敌人移动速度的不同争取让棘手的敌人（比如精英）单独面对你。在一对一的情况下，用手中的武器连射是可以把精英打得硬直连连毫无还手之力的。

5. 多用载具。这点不用我介绍，比起人物本身，载具的灵活性和火力都要更胜一筹。

6. 在有时候视线不清的情况下，可以利用 BACK 键回到十年前的视点，十年前的视点草和树叶都比较少，视线比较干净，易于发现隐藏的敌人或者道路。

流程攻略

秋风之墩 THE PILLAR OF AUTUMN

在最高难度下，你能够轻松舒畅地进行游戏的时间就只有在秋风之墩号上见到舰长之前的一段时间了，好好享受一下暴风雨前的宁静吧。

跟着工作人员逃出冷冻舱，发生工作人员被炸死的事件后直接跳过一旁的管道来到走廊另一边。穿过闪着绿光的大门来到战舰中部，蹲下钻过封闭门之后继续向前跑。不用理会这里的我方人员，直接从路边的绿灯门里冲进去。

冲过走廊，一名陆战队士兵会招呼你跟他走，躲在障碍物后面听完他的废话后跟着他走就可以来到舰桥找到凯斯舰长。接过舰长的手枪，在出门的过程中会自动捡到 48 发手枪弹药，捡到弹药不久之后几个野猪兽袭来，瞄准他们的头部尽快解决掉敌人。

进入大厅之前会捡到一把 MA5B 突击步枪，在大厅中我们会第一次遭遇精英，配合我方的两个士兵消灭它，注意不要被它近身。然后可以捡起精英使用的电浆步枪使用，这玩意对付身穿能量装甲的精英还是比较趁手的。之后敌人增援赶到，由于我方士兵几乎会在增援赶到的瞬间阵亡，因此这里基本上只能依靠自己。



©Microsoft

这批敌人中有两个精英，比较稳妥的办法是躲在大厅入口处用手雷先炸它个天昏地暗之后再慢慢和敌人周旋。

消灭援兵后赶快冲出房间，沿路可以发现一个红衣精英首领正在和我军对射，冲过去从后面给它一枪托直接干掉它。之后向前走，发现我军士兵被轰飞之后立刻向刚才他们驻守的门口扔两颗手雷，敌人一出现就会被重创。消灭掉这批敌人后继续前进，中途发现我军士兵正在和敌人对峙，不要冲过去和他们一起战斗，而是从另一边绕过去从敌人侧面进行偷袭，几颗手雷就能解决他们。

在前进途中可以发现两名我方士兵，在这里要和他们配合干掉对面的一大票敌人，两个士兵会前冲，可以利用他们吸引敌人的火力，然后我们躲在掩体后面往敌人身上投掷手雷，手雷用完了就退回去，采用“冒头打两枪缩回去”的战术慢慢和敌人打消耗战，战斗时尽量不要太往前，前面地形比较狭窄，敌人一旦投掷手雷可能不太好躲避。消灭掉这批敌人后可以在路边的星盟登陆舰内找到两个护甲强化道具。

钻过前面的大门，发现敌人的踪迹，从右手边的通道绕过去可以先下手为强用枪托解决一个精英减轻战斗压力，之后可以隔着走廊和敌人玩手雷战，看到敌人的影子出现在画面中的时候就可以投出手雷了。消灭敌人后继续前进，在一个中间有楼梯的平台迎来到目前为止最难的一场战斗。

这场战斗的难点在于敌人火力猛，而且占据地形优势，我们很难打到。一开始就在屋子里奋战的陆战队士兵基本上算是打酱油的，他们最大的用途就是在初期牵制住敌军，进屋之后首先打死两个出现在正面高处的野猪兽来尽可能延长一下我方士兵的存活期，然后马上来到左手边的大门旁边，战斗进行到一定时候这里会出现敌人援军，马上投掷一颗手雷直接干掉增援出来的精英，然后进入这间屋子，利用门两侧的障碍物和敌人对峙，这里虽然并不十分安全，但是好在和你对射的敌人会处在一个更加不安全的状态。在这里利用掩体干掉精英，然后解决掉剩下的野猪兽就可以了，战斗中手雷的作用不大，可以省下来应付后面的战斗。

上楼梯出房间，在通道里会有一批敌人背对着你，直接远距离扔几颗手雷过去秒杀，还有漏网之鱼向你进攻的话就躲回到后面的掩体里和敌人作战。消灭这批敌人后在走廊中用手雷干掉几个精英，科塔娜会提醒你需要利用维修通道过去找救生舱。



维修通道内看似地形复杂，但是其实只有一条路，走出通道可以发现一个野猪兽在那里等待你的枪托，敲掉它之后立刻向你的左手方向的野猪兽身上扔一颗手雷，这样多半可以干掉附近的精英，然后缩回通道里，贴在通道左边干掉右边的敌人部队，之后左边会赶来一名精英首领，送它一颗手雷。

从正面的通道进去，你可以远远地看到一名精英首领，和它周旋一下就可以了，它会被战舰的爆炸干掉，消灭右手边的几个野猪兽之后进入维修通道。

一路前进，在维修通道中可以看到门外有敌人精英部队，勇敢地开门扔手雷吧，但是记得扔完手雷要及时退回通道以免被乱枪打死。消灭外面的敌人之后和我方部队汇合，绕过墙角之后有三名精英驻守，可以以路边的障碍物做掩体投掷手雷攻击敌人。再转过角可以看到敌人的大部队聚集在狭窄的通道里，正好，无需瞄准，直接扔电浆手雷过去，很大概率会挂在敌人身上。

清理掉这批敌人后从旁边的维修通道绕过障碍物，回到刚才敌人聚集的地方，进入救生艇，本关结束。

收集要素

骷髅头“铁人”：从冷冻舱中出来之后，直接右转绕到房间后面的红色能量罐后面找到。

终端机：舰长给你手枪之后，舰长室中可以发现一个闪着粉红色光的电脑，这就是终端。

光环 HALO

从救生艇出来之后收集一下散落在四周的装备，然后马上左行过桥，听到科塔娜报告敌军登陆舰接近之后就顺着面前的树丛和岩石前进。这样敌人就不会发现你，前进的过程中可以发现一名精英首领带着几个野猪兽把守在必经之路上，用手枪远程干掉野猪兽之后利用开阔的地形和精英首领打游击干掉它。

转过山口可以看到我方幸存者在和敌人缠斗，不要着急开枪，来到右边精英部队那里直接一颗手雷扔到精英首领身上干掉他们，剩下几个野猪兽就不成气候了，如果被敌人围攻建议跑到左边那块大岩石后面躲一躲，等敌人的攻击目标转移到我方幸存者身上的时候再出来夹击敌人。

之后登上中央的那个大型建筑，取得这上面的补给，之后敌人会不断增援，我们的任务就是扼守这里，幸存者不用指望了，几乎一个都活不下来。敌人增援批次是按时间算的，如果你灭敌速度比较慢的话可能第一批敌人还没有灭完第二批敌人就到了，所以这里需要利用诱敌战术对付敌人。

仔细观察建筑可以发现如果登上建筑的话只能通过两边的楼梯，站在楼梯上开几枪，敌人就会依次冲上楼梯送死，这里第一次出现持盾牌的豺狼，看到他们上来就要直接炸死，前两批敌人都可以这么解决。

后面敌人经常是两拨一起赶到，这里可以站在楼层角落向下射击，只要你一直待在这个角落，敌人就会陪你在这个角落里耗，注意观察雷达，零星敌人上楼的话就要立刻打死，等敌人数目不多而且聚集在一起的时候就可以使用诱敌战术，不过切记不要在高层乱走，否则敌人可能会从两面夹击，这时候就欲哭无泪了。



最后两批敌人会几乎同时降下，这里要马上跳下建筑，来到建筑旁边的那个小建筑群里面，小建筑群有两个出口，其中一个很狭小，从这个狭小的出口发动攻击，敌人就会聚集在这里，不会包抄你，战斗会轻松一些。

之后坐上鹈鹕号投下的犹猪号战车，开到下面那个干涸的湖泊那里，从山洞走下去，绕出来发现这里敌人众多。左右两边有两个斜坡，先冲到左边斜坡下去干掉野猪兽，然后开到右边斜坡那里撞死豺狼，最后再对付躲在柱子间的精英，如果精英只剩下最后一个的话就不要试图利用机枪干掉它了，下来直接去找它就好。

消灭敌人后从进门右手边的路旁台阶上去，不要转过墙角，先扔几颗手雷过去解决那里的三个精英首领，然后过去启动机关。

驾车过桥来到一片平原，这里我们要搭救三组幸存者，顺序不限，幸存者就在那些有地灯指

光环十年1 “你在做什么，士官长！？”“我要终结战争”这句话是《光环2》结尾处胡德统帅和士官长的对话，不过笔者认为这句话可以放到《光环》三部曲的任何一个桥段。

示的山谷里，先救哪组影响不大，难度也差不多，但是记得一定要随时保留你的犹猪号。来到一个场景之后就可以下车自己操作机枪攻击敌人，这样效率会高一些，不过看到电浆手枪蓄力光弹冲你飞过来的时候一定要及时下车躲避。如果太过艰难的话，也可以选择见死不救，等我方幸存者全部阵亡之后也算通过这个地方。

最后科塔娜会提醒你说悬崖边上有我军幸存者，来到导航点附近，这里有三个建筑群，离你最近的建筑群上面驻守着三个精英，下面有几只豺狼，远距离干掉豺狼之后开近一点进入精英的攻击范围之内，然后利用火力优势解决精英。第二个大型建筑群上面的敌人太灵活，远程打效率不高，可以考虑离得近一些引诱敌人出现，解决掉两个精英之后就可以绕到该建筑后面去开两枪，然后等待敌人分批上钩。这里敌人比较狡猾，一般不会靠近你，需要有点耐心慢慢磨。

消灭掉全部敌人后我方士兵从建筑中涌出，帮助他们消灭掉敌人。建筑中可以发现地道，可以利用地道突袭敌人，再次全灭敌人后我方鹈鹕号赶到，上飞机走人，关卡结束。

收集要素



骷髅头“神话”： 从救生舱中出来之后，面前有一条瀑布，瀑布旁的巨石后面找到。

骷髅头“爆炸”： 仇敌克星放下犹猪号之后不要进入山谷，而是直接往右走来到山边的如图所示位置，从山坡上跳上去，跳到另一边滑下去，可以在面前找到。

终端机： 在通向能量桥的山洞中，很明显地可以看到闪着黄光的终端机。

真理与和谐 THE TRUTH AND RECONCILILATION

本关开始的时候士官长装备了一把SRS990狙击步枪，这也是顺利进行本关必须的装备。

首先从一旁的高台上去转过角落，这里需要狙击掉两个炮台上端坐的野猪兽以及跑来跑去的精英，注意精英也有可能坐在炮台上，这就好办多了，定点靶总比移动靶好打。

如果惊动了敌人的话，敌人和我方都会出现增援，我们的任务依然是盯住炮台不要让人上去。消灭掉敌增援后继续前进，拐弯过去的道路十分狭窄，可以利用手雷清场。

之后来到一座高台下，敌人有两座炮台，先利用狙击枪消灭掉平台上方的那个豺狼，然后配合队友干掉来到下面的敌人。敌人中混着几个精英首领，往前冲一下这些精英首领就会坐上炮台自杀，直接狙死。剩下的野猪兽稳扎稳打的话不算太难。另外，这里调成十年前的视点比较好打一些，至少视线清楚很多。

消灭这批敌人之后继续沿山路前进，敌人还是高台架炮的配置，先狙杀掉远处的豺狼和精英头领。然后不要上去，直接从刚才豺狼出现的地方走过去，从侧面攻击敌人就不会成为众矢之的。杀光敌人后敌人的登陆舰到来，这里千万不要试图在一个地方据守把冲过来的敌人都消灭，要赶快从高台上下去来到刚进入这个场景的狭窄小道上，利用手雷消灭尾随你的敌军。

之后进入场景后方的山谷，利用狙击枪摆平正面高台上的炮台和精英，然后驻守在这里的敌人就威胁不大了，消灭敌人后上正面的高台，不要接近中间的重力梯，这样我方援军就会比敌方援军先出来，我们就可以趁我方援军和敌人纠缠的空隙利用狙击枪远距离消灭那些比较棘手的敌人（比如豺狼和精英）。最后敌人会增援两个猎人，这里就比较考验技术了，和猎人远距离作战无疑是自杀，这里要接近它们让它们用出冲撞攻击，然后狙击枪盲射打头速杀猎人。干掉两个猎人后坐上重力梯，进入敌军战舰。

那些亡魂号和幽灵号都是摆设，不用尝试驾驶了，进入战舰后先不停移动并观察周围动态。如果发现空气有流动痕迹并突然出现光剑，就要立刻进行射击打死装备了隐形披风的敌人。之后的战斗要依靠亡魂号当掩体和敌人周旋。如果在雷达上看到敌人踪迹可以提前用手雷封堵。

之后进入绿灯门，前进过程中可以发现两个毫无戒备的野猪兽，敲死之后来到大厅，偷袭搞定这里的精英头领。消灭掉这间房间的敌人之后回到之前偷袭野猪兽的通道，从刚才拐弯的地方直走前进，通道里经常和敌人狭路相逢，一定要仔细观察雷达随时准备开枪。

出门后正面通道中棘手的敌人甚多，不过道路很狭窄，可以躲在门里投掷手雷，不要轻易出去，否则很容易被瞬间秒杀。接着在楼上利用地形优势攻击楼下的敌人，消灭掉敌人后绕着上面转两圈看看有没有新的敌人出现，没有的话就可以跳下去开启开关（十分幸运的是我到这里的时候居然有一个同伴没有挂，因为刚登舰的时候他莫名其妙地站在了一个地方，不攻击别人也不被别人攻击，这可以算游戏的BUG）。

把队友放进来之后敌人增援也赶到了，这里经常可以发现敌人从身后冒出来，可能会死很多次，不过敌人出现的顺序是固定的，背下顺序之后提前用手雷封堵就可以缓解一些压力。之后顺着敌人给我们开的路走，绕过通道来到停机坪。

来到停机坪后先不要开火，而是等敌人的登陆舰飞出去之后再行动，这里可以通过偷袭干掉一个望着登陆舰发呆的精英，敲掉敌人之后迅速撤回进来时的通道，在这里和敌人周旋，至少不会被头顶上的敌人夹击。干掉本层的敌人之后利用狙击枪（如果狙击枪已经没有弹药的话也可以用电浆步枪，只是效率低一些）干掉中间那个平台上的精英头领，就可以比较轻松地收拾其他敌人了。

绕过中间的建筑来到另一边，这里会找到一个护盾，来到这边之后敌人会出现增援，而且会从你的背后出现，而且都是豺狼这种比较麻烦的敌人。最好在这半边敌人增援刚出现的时候就迅速搞定，不要吝啬狙击枪弹药和手雷，否则会被两面夹击。

干掉最后两个猎人后科塔娜终于打开了大门。门里面的通道有一个隐形的精英，因此转弯的时候要小心，最好刚探出身子就缩回去，通过攻击方式判断对面是不是隐形精英。

走到尽头不要马上出门，因为前面和左面都会赶来敌增援，贸然出去会被两面夹击得很惨。缩回门里，借助门口的障碍物先干掉左面冲过来的那批敌人，注意手雷省着点用，之后对付正面敌人的时候需要用很多手雷才能确保安全。

之后从另一侧大门进入通道，第一个拐角后面埋伏着大批敌人，直接丢手雷吧。消灭掉挡路的精英首领之后出通道。对面的大门中会冲出敌人，可以先发制人。

前进过程中一扇门里会出现敌人，这里如果原地和敌人对峙的话会被身后的敌人夹击，如果不能先用手雷干掉这批敌人的话可以直接往前走绕过拐角，利用这里的星盟武器架做掩体和敌人周旋。



光环十年2 本作的中文配音依旧那么经典，最变态的一句当属“让你尝尝手榴弹的热吻吧”这句后面的象声词。

进入刚才敌人涌出的大门，里面的敌人也是毫无戒备，不过由于场景过大而且过于空旷，偷袭失败经常意味着直接挂掉，所以最稳妥的办法是先干掉门口睡觉的野猪兽给自己整出一片相对安全的掩体空间，然后利用狙击枪（没有狙击枪的话可以尝试挂电浆手雷）干掉精英，其他敌人不足为虑。

进入通道后敌人数量众多，不过由于地形狭窄，正好适合手雷发挥。从通道绕出去之后就是囚禁凯斯舰长的地方，这里有一个光剑精英和两个隐形精英，建议出门之后先扔光你所有的手雷，通过狂轰滥炸争取直接干掉隐形精英。然后边打边退消灭光剑精英。

启动机关救出凯斯舰长后敌人又会增援两个隐形精英，因此建议救出凯斯舰长之后就一直向你进来的那扇门那里射击。之后带着凯斯舰长原路返回，舰长战斗力不错，我们可以轻松一些。

来到之前敌人毫无戒备的大厅，先不要往里走，而是通过狙击枪观察一下对面，可以发现对面有两个持有光剑的隐形精英，最好提前狙掉，凯斯舰长挨一剑可就挂了。

凯斯舰长命令我们找到一艘登陆舰。接着继续按原路返回，回到停机坪，这里出现敌人，消灭这些敌人的时候手雷省着点用，最好留两颗，歼灭正面的敌人之后迅速向左侧投掷两颗手雷然后冲过去按机关，然后迅速退回来就可以顺利过关了。

收集要素

骷髅头“异物”：杀进真理与和谐号之后来到停机坪，目送敌人登陆舰离开后和敌人进行战斗，直接来到另一边，这里会从一个闪着红色灯的房间中出现敌增援（简单难度是精英和野猪兽），趁增援出现的时候进门拿到。

终端机：救出凯斯舰长后来到一个地上有凹槽的房间，解决掉房间中两个隐形用光剑的精英后来到高台上调查闪着红光的终端。

安静制图机 THE SILENT CARTOGRAPHER

海滩登陆战伴着雄壮的乐曲响起，玩家可以下来就直接把身上的四颗手雷扔到面前的敌人中间去。这里跟你一起战斗的陆战队很快就会全部壮烈牺牲，所以一定要在他们牺牲前干掉海滩上的敌人，之后盘踞在远方建筑物附近的敌人可以用游击战消灭掉。

敌人全灭后鹈鹕号送来疣猪号，驾车向前走，由于陆战队牺牲过快，这里你可能面临没有枪手的窘境，那么只能稳扎稳打慢慢推进了。来到一个悬崖前科塔娜会提醒你这里面就是安静制图机，那么好，首先清理掉这里的敌人，平台上敌人数量不多，利用疣猪号的机枪轻松搞定。

还有一部分敌人躲在制图机入口不出来，这里最好用手雷给他们玩个闷烧，另外，里面比较狭窄，在不确定敌情的情况下不要贸然进入。干掉躲在制图机里的敌人之后进去。注意，这里车开不进去，最好留在外面备用。

进去之后下楼，转弯之前先扔几颗手雷下去可以炸死大部分敌人。之后发现门开不了，我们需要找到保全设施。出门开车沿路往前走，到达下一个场景科塔娜会提醒你这里有一条通向内部的路，还是利用疣猪号慢慢推进来到岛屿内部。

转过山脚，眼前赫然是两个猎人，不过这两个猎人看守的不是必经之路，而是一个终端机，最高难度下可以不管他们。这里不要开车，避免惊动他们，下车直接往里走，门口的几个豺狼要速战速决，不然引得猎人开炮就得不偿失了。小树林里敌人非常多，这里需要先下手为强，直接从敌人后面绕过去在精英首领身上扔一颗电浆手雷解决它，然后以树为掩体和剩下的敌人打游击。注意这里尽量减少使用手雷，因为树丛比较茂密，手雷容易被树木阻挡。

消灭敌人后前进，可以发现我们的目标地点前有一大票敌人，先不要到正面去，在侧面等一会儿两个野猪兽会绕过来，抢先干掉可以减轻战斗压力。消灭这里的敌人依然要靠手雷。

从楼梯下去，在一个狭小的空间内我们要对付两个猎人，猎人分两边出现，最好先干掉一边的猎人再去对付另一边的，因为狭小的空间会挡住猎人的燃料炮，安全问题不用担心，对付猎人的方法是诱使他出冲撞攻击后躲过他的攻击，然后马上打背。



进入内部开启按动开关，往回走的时候会遇到穿隐形斗篷的精英，所以不要一下子冲得太猛。出门之后在右手边可以找到护盾道具，捡起来之后从上面利用岩石缓冲直接来到下面（会重伤，所以要忍一忍再做下一步行动）。捡起地上的M41火箭筒，翻过那辆疣猪号，然后赶紧开车跑回制图机入口。

制图机入口徘徊着两个猎人，不过现在可以让他们尝尝火箭筒的滋味。消灭猎人后回到之前打不开的门前，之前动画已经提示了多出来一个精英敌人，所以转弯之前请先扔手雷。

进门之后不远处有个精英背对着你，上去一枪托干掉它。然后从旁边的楼梯上去，下面可以看到两个野猪兽侦察兵，等它们走过就跳下去枪托解决，对面还有一个精英在把守，最好也是绕过去从后面干掉。其实小心一点的话，整个场景的敌人都可以暗杀解决。

开门解决掉两个豺狼之后下楼，这里先从右手边绕过去，找到一些补给之外还能趁机偷袭豺狼。干掉豺狼之后直接闪身出来，迅速瞄准两个猎人，各赏一枚火箭，如果没有击毙的话就退回去再寻机会。

干掉猎人后一路往下走，在路的尽头可以发现隐形斗篷，捡起斗篷之后跳下去，不用理会下面大厅里的那批野猪兽，直接继续下行。通道尽头由两个精英把守，建议先背袭解决一个然后马上在另一个身上挂一颗电浆手雷。

按动按钮后从按钮后面出去可以找到护盾，沿楼梯上去可以发现一个背对你的精英，干掉它，然后一路往外走，敌人比来的时候还多，而且这次是他们占据地形优势。如果还有火箭筒弹药的话建议不要吝啬，直接轰击精英然后趁野猪兽慌乱的时候夺路而逃。快到出口时候会遇到一个手持光剑的高级精英，这里最好不要使用挂电浆手雷战术以免炸死自己，瞄准头部射击的话效率也不差。

干掉门口两个隐形精英之后躲在入口处等待我方鹈鹕号赶到，一旦鹈鹕号赶到就直接冲外面扔两颗手雷然后冲上飞机（这里不一定会遭遇敌人）。本关结束。

收集要素

骷髅头“饥荒”：海滩登陆战结束后乘坐疣猪号，往回走过一个场景，海滩边有一块巨石（就是关卡后期我方B22坠落的那里），巨石后面有一条路可以上去，上面可以找到。

终端机：寻找安全控制开关的路上会发现某个地方有猎人把守，干掉猎人后就可以在建筑周围找到终端机。

骷髅头“头巾”：开启安全控制中心后出门捡护甲和火箭筒，再次回到这里之后向右转出门，利用火箭筒跳到屋顶上（具体方法是背向屋顶方向跳跃，跳起来的瞬间用火箭桶轰自己脚底下的地面）。

光环十年3 十年的时间能用来干什么？能让环带上半沙漠化的树林变成郁郁葱葱的丛林……

突袭控制室 ASSULT ON THE CONTROL ROOM

下飞机之后迅速往敌人逃离的门口投掷四颗手雷，然后突击步枪向门口扫射。这样精英一出来就会被炸个半死，然后躲在炮塔后面等敌人坐上炮塔后再扫射干掉。

出门之后钻过通道来到一个大厅，这里打得仔细些的话可以一路暗杀过去，其实也不用杀掉所有敌人，清除掉挡路的敌人后从另一侧的大门出去就可以了。

出门之后是一座大桥，这里通过的诀窍还是暗杀，先敲掉门口附近所有在睡觉的野猪兽，然后不用管大桥下层的敌人，也不要踩那些透明的玻璃地面，一步步慢慢向前推进。如果不慎被敌人发现可以退回到入口处慢慢和敌人磨。最后敌人会增援一名光剑精英，有可能的话最好在它还没接近你的时候就干掉它。

进门之后暗杀工作会比较困难，因为敌人有身在高处的哨兵，不被它发现太难了。好在这里敌人不强，留意那些隐形精英就可以了。通过这里之后坐电梯下去。

刚进入面前的房间就会发现这里的野猪兽在睡觉，敲死附近所有的野猪兽之后从右边前进，观察好精英的行动线路上前偷袭杀掉它。这里依旧是需要找到出口，不必追求暗杀掉所有敌人。

出门口来到一片白茫茫的雪原，这里需要先干掉左边近处炮台上的敌人，然后等一会，观察一下远方，会发现远处停着幽灵号摩托，一名精英会骑上幽灵号攻击我方的士兵，等他开始攻击我方士兵的时候迅速冲过去抢一台幽灵号，利用幽灵号的机枪直接打坏敌人的摩托干掉精英。

来到我方士兵聚集的地方，捡起地上的火箭筒，利用幽灵号的速度迅速接近远处的亡魂号坦克并用火箭筒干掉它，而旁边那把狙击枪最好也捡起来，原因后述。因为我方士兵在高难度下太脆弱，所以最好不要乘坐那辆猪号，而是一直操纵可以自己控制火力的幽灵号。转过山脚，我们就能驾驶霸气的天蝎号坦克了。

虽然坦克霸气无比，但是前面的道路依然危险重重，建议这里把速度放慢，确认前面的敌人都被轰掉再前进，如果受伤比较严重建议赶紧下坦克在后面躲一躲。

钻出面前的山洞后先不着急往雪地上开，先干掉正面的幽灵号，顺便把小山坡上的那个炮台掀翻。消灭掉远处的豺狼之后继续前进。山坡下面有一辆亡魂号，由于亡魂号攻击速度太慢，还是比较好摆平的。之后建议先在远程干掉所有的敌方炮台。最后敌人会增援一台妖姬号，看准来路一炮送它回老家。

进入正面的人工山洞，里面有两个猎人，可以居高临下先干掉。下坦克开动机关后继续前进，来到一个大场景。

干掉门口的精英们，然后可以发现场景中有四个炮台，首先干掉右边、左边和对面左边三个炮台，然后把坦克开到那座大桥附近，下坦克利用狙击枪干掉桥上的那些豺狼和精英，坦克可以作为掩体使用。全灭这部分敌人后把坦克开到大桥中段轰击对面的猎人和精英，之后就可以过去了。

拐过弯之后马上炮击消灭面前的敌人，然后利用远程炮击干掉远处烦人的豺狼。来到山洞出口附近可以看到敌人登陆舰，不用管它，你是打不沉它的。登陆舰出现后立刻后退，等幽灵号出现在你的视线中的时候就立刻炮击干掉。

出来之后的敌人都是杂鱼，小心蓄力电浆手枪就好，中间的建筑物在最高难度下大可无视，消灭里面冲出来的敌人就行了，接下里慢慢往前挪，恰好能看到远处的亡魂号的时候停住，在最远距离利用炮击将其歼灭，然后往前走引出幽灵号，不然会被骚扰得很烦。从亡魂号后面过去，干掉两个猎人后来到山谷中。

这里依然需要慢速前进，消灭掉这边的敌人之后干掉对面悬崖上的炮台，然后来到那个通向下面的山道上，停住不要动，等下面的猎人慢慢出现在你视线中的时候一炮解决掉。和下方的我军幸存者打一个照面之后迅速回到上面干掉增援敌军，回到下面，我们需要钻过一个狭窄的缝隙，霸气的天蝎号也就跟我们说拜拜了。

捡起入口附近的隐形斗篷，冲进入口干掉里面持光剑的隐形精英，然后赶快冲出洞穴，不用管右边的那些敌人，快速爬上面前山坡来到右手边大门前抢一辆幽灵号。之后虽然敌人会出现妖姬号，但是在我们的优势火力下也不难对付。

进门静悄悄地溜过去。出门上电梯之后不可避免地被发现了，这里我们可以躲在一开始的通道里向敌人出现的门口扔手雷。这里一定要解决所有敌人再前进，，因为来到对面大门的时候里面会出现敌人，处理不好容易被夹击。清理掉所有敌人后来到对面大门口，直接冲门口扔手雷封路，然后冲出去。

出门后是一座大桥，由于战斗中会受到另外一座桥上敌人的攻击，所以强烈建议暗杀过去，敲掉门口的野猪兽之后躲一躲，这样可以躲开豺狼巡逻兵的视线。过桥进门之后这里依然可以暗杀通过，不过需要一些耐心等待敌人背过身去。穿过这里之后来到一个狭窄的通道，这里肯定会被敌人发现，不如直接开火杀过去，这里的战斗并不能让下一个房间中的敌人警觉。

穿过房间来到外面，又是一座大桥，仍然建议一路暗杀过去。下面的房间结构似曾相识，不过这次狭窄走廊里出现的敌人是隐形精英，注意观察他们的位置先下手为强。进门之后从两边绕过去，拿起门口的火箭筒，大门一打开就直接给门里两炮然后快速冲过去。

出门后敌人众多，最高难度下不要妄想抢那台妖姬号，开门之后直接一个火箭筒轰翻妖姬号。老老实实在门里干掉敌人，进入对面的大门。暗杀通过房间后直接坐电梯下去。

出门后依然可以暗杀过去，不过这里有一个隐形精英，很难判断它是否背对着你，需要赌一下运气。出门后迅速左转干掉精英抢下幽灵号，然后顺着建筑物冲上去，利用幽灵号的火力不难强攻干掉猎人。一路冲到最上方，那个螺旋状阶梯不用上去，直接来到大门前开门进去即可。

开启机关后迅速往门里扔两颗手雷然后坐上幽灵号战斗。全灭敌人后开门进去，本关结束。





收集要素

骷髅头“浓雾”：第一次坐电梯下去之后，可以再第一个房间的中央发现一个悬空的房间，利用手雷跳（跳之前确保自己满血）到房间门前的柱子上，再跳进房间找到骷髅头。

骷髅头“故障”：开坦克来到那个有一座桥的场景，掀翻右手边的炮台，之后往悬崖下面看，可以找到。

终端机：关卡最后需要上敌方建筑，敌方建筑下面的“脚”把地面插出了一个大洞，跳进洞里可以找到终端机和大量弹药补给。

光环十年4 时间是流动的，本作重制的画面已经比原作好了不知多少；时间也是不动的，十年前我卡在什么地方，现在依旧卡在什么地方……

343罪恶火花 343 GUILTY SPARK

这里的植被比较影响视线，建议调整为十年前的视点。前方我军坠落的鹈鹕号旁边有霰弹枪，拿上吧。往前走会出现敌人，顺着敌人的来路前进发现一搜坠毁的星盟登陆舰。从登陆舰另一边跳上树干一路走过去就可以看到战舰入口。

看到战舰入口传来的爆炸后等一下，等敌人远离战舰入口的时候向敌人投掷两颗手雷然后赶紧冲进去。

坐电梯下去后来到一个大房间，敌人聚集在一个狭小的玄关里，扔手雷进去快速秒杀，下一个房间中的能量桥控制快掉了，我们可以先居高临下解决下面的敌人然后从下面右边的门里进去。进去之后赶紧躲好，不一会儿敌人会冲进来，消灭敌人后从那个有精英尸体的走廊进去，出门后跳到中间的平台里，就可以找到那个经典的语无伦次的士兵了，这里他开枪的频率高了很多，不要接近他，绕过去就好。



从房间角落燃烧着的地方跳上去，从二楼出门启动能量桥，过去之后下楼来到一个诡秘而寂静的房间，剧情后虫族出现了。一开始只有寄生型虫族，一边游走一边扫射就可以确保安全，等战斗型虫族赶到之后立刻端起霰弹枪从房间里杀出去。

原路回到刚才有能量桥的大厅，对面的门已经坏了，趁楼下星盟和虫族混战的时候从楼上的门进去重新找路，来到一个能量桥坏掉的大厅，可以从武器架跳回上层，运气好的话上层的星盟会被虫族缠住，正好从他们后面出门，门外就有补给，所以这里可以打得轻松一些。

坐电梯下去，从下方绕到上方找到能量桥开关后继续前进。再次坐电梯就可以回到地面上了。和友军汇合后赶快沿着附近的水路向科塔娜所说的“高塔”前进，靠近高塔之后可以得到圣堂防卫者的协助，他们可以帮你吸引虫族的火力，你的任务就是活下来等待343罪恶火花的召唤。

收集要素

骷髅头“萧条”：看到遗迹大门发生爆炸后直接向山坡上走，可以发现一个炮台，从炮台后面滑下去找到。

终端机：遇到虫族之后的逃跑过程中，第二次坐电梯上去的时候可以在电梯对面某个高台上发现，直接从电梯上跳过去就行。



图书馆 THE LIBRARY

这个关卡结构很简单，惟一的难点就是无穷无尽的虫族

跟着罪恶火花走，那些呈人形的虫族要先干掉，这里虫族出现的顺序是固定的，实在不行可以通过背版通过。进入第一个房间之后直接左转，进入大门后有一名敌人会拿着霰弹枪出现，干掉它抢下霰弹枪，后面的敌人追的紧了可以直接扔雷阻碍对方前进。注意跟紧罪恶火花，不靠近它不能触发剧情。

前面的路程几乎都可以算是这段路程的翻版，只要看清地面的箭头就不会迷路。圣堂防卫者虽然攻击力差劲，但是至少可以帮我们拖住敌人进攻的脚步，这里最好还是只打那些接近你的人形虫族。提醒大家一点，射爆那些浑身肿块的家伙比使用手雷的效率高很多。

剩下的路程大同小异，只是记得在狭窄的地道里前进的时候先扔手雷开路。最后来到四层，四层最后一块区域敌人火力奇猛，不要吝惜你的霰弹枪弹药和手雷，清出一条路之后赶紧转身倒着冲进去，杀掉追上来的敌人然后接触中央的光柱，本关结束。

收集要素

骷髅头“黑眼”：关卡开始的地方，先消灭掉所有出现的虫族，然后来到场景尽头，不要跟着343进那扇门，而是利用手雷跳上矮柱，然后往右边的那个通风口里跳，可以找到。

终端机：在上两次电梯后，在一扇大门前，343会让你等一会儿，它给你开门，进门口不要理它，来到场景中央那个中空的电梯井，直接从旁边跳过去就可以找到很明显的终端机。

骷髅头“眼罩”：关卡最后的蓝色光柱那里，先不要过去，而是从左边跳过地上的障碍物，之后会在其中一个平台的两个箱子中间找到。



两个背叛者 TWO BETRAYALS

关卡开始之后要先躲避圣堂防卫者的攻击，圣堂防卫者对抗虫族不给力但是打我们还是很疼的，好在飞得比较慢，攻击也比较好回避，可以先把这里的圣堂防卫者干掉之后再开门。

开门之后在一片空旷的场地中圣堂防卫者在和星盟战斗，最好远距离仍几颗手雷助助兴，等他们分出胜负之后再过去捡漏。出门回到外面，一路往下跳，跳到第二层的时候会遇到最下层敌人的阻击，这里建议捡起地上的火箭筒，来到有亡魂号坦克的那边干掉亡魂号，料理这边的敌人之后就可以直接冲过去开飞机了。

坐上妖姬号，马上起飞飞到上方平台，利用妖姬号装备的燃料炮清理掉平台上的敌人，进入脉冲发射装置所在的房间，遵照科塔娜的指示用跳进脉冲发射装置用护甲干掉它，然后马上冲出房间躲起来等护甲恢复，恢复之后不用管圣堂防卫者，直接冲出大门即可。

利用妖姬号在超高空击杀桥梁上的敌人，之后穿过大门，这里的场景相信大家并不陌生，按照之前关卡的打法即可通过。进入下一个房间后虫族和星盟正在血战，我们最好帮助虫族灭星盟。出门之后是那个熟悉的大桥，这里的虫族和星盟对你的兴趣都不是很大，贴着右边走就可以躲开大部分的敌人。

进门之后的战术可以概括为一句话：如果虫族挡路，就用霰弹枪灭掉它，如果星盟挡路，就躲一躲等它们和虫族打得不可开



交的时候再想办法。出门后又是一座大桥，现在桥上已经都是虫族了，小心前进，还有部分虫族是持有火箭桶的，可能需要背版才能准确把握这些敌人的位置。

过桥之后进屋走到一半会有虫族增援出现，这里最好不要缠斗，以最快速度冲进门把他们甩开。出门后回到雪原场景马上乘上面前的幽灵号，以最快速度离开当前场景，冲到外面，回到之前中间有个大型建筑的地方，在这里敌人有两名精英和一个炮台看守妖姬号，远处还有一台亡魂号，最好利用幽灵号的强大火力干掉这里所有的敌人，包括天上飞的那个妖姬号之后再乘坐亡魂号，坐上亡魂号之后马上向正上方飞行躲避亡魂号的电浆炮。

飞上去解决目标平台上的敌人进入发射装置内部，里面圣堂防卫者正在和虫族激战，如果没有你的协助的话圣堂防卫者会被秒杀，最好趁它们还在的时候多射杀几个虫族。老办法灭掉发射装置后直接出门，坐飞机前往下一个发射装置。

飞进山洞后最好贴顶飞行，快拐弯的时候可以发射燃料炮干掉拿火箭炮的虫族。回到之前开坦克过桥的场景，由于门缝太小我们只能舍弃飞机，这次过桥的时候会遇到虫族的阻击，还有使用火箭筒的虫族，最好引出虫族后退回去慢慢消灭虫族。

出门来到雪原，这里双方正在打得不可开交，就不用我们凑热闹了，直接从场景左边穿过去。来到下一个山谷，贴着右边山壁溜过去，小心最后持有火箭筒的敌兵。下一个区域也如法炮制，先等一等，等两拨敌人正式开战之后再前进，不用理会敌人，直接坐上飞机飞到高空即可躲开这片是非之地。

消灭发射器门口的那些圣堂防卫者和精英，进到里面去。这次已经有装备了能量护盾的圣堂防卫者躲在里面了，可以考虑用门口的火箭筒乱炸一气，然后配合霰弹枪扫清漏网之鱼。冲进去废掉发射器，本关结束。

收集要素

终端机：就在关卡开始时候的那个平台上。

骷髅头“糖果宝贝”：在摧毁最后一个脉冲发射器之前，会通过一段隧道，从这段隧道钻出来的时候还会进入上下黑边的状态，之后拿到妖姬号飞回这里，飞到入口平台上方可以发现。

凯斯舰长 KEYES

战舰上的星盟和虫族打成一团，本关打得耐心一点的话将是最轻松的一关。上来之后先干掉面前出现的虫族抢到霰弹枪。然后直接跳到下面的绿色水潭里。

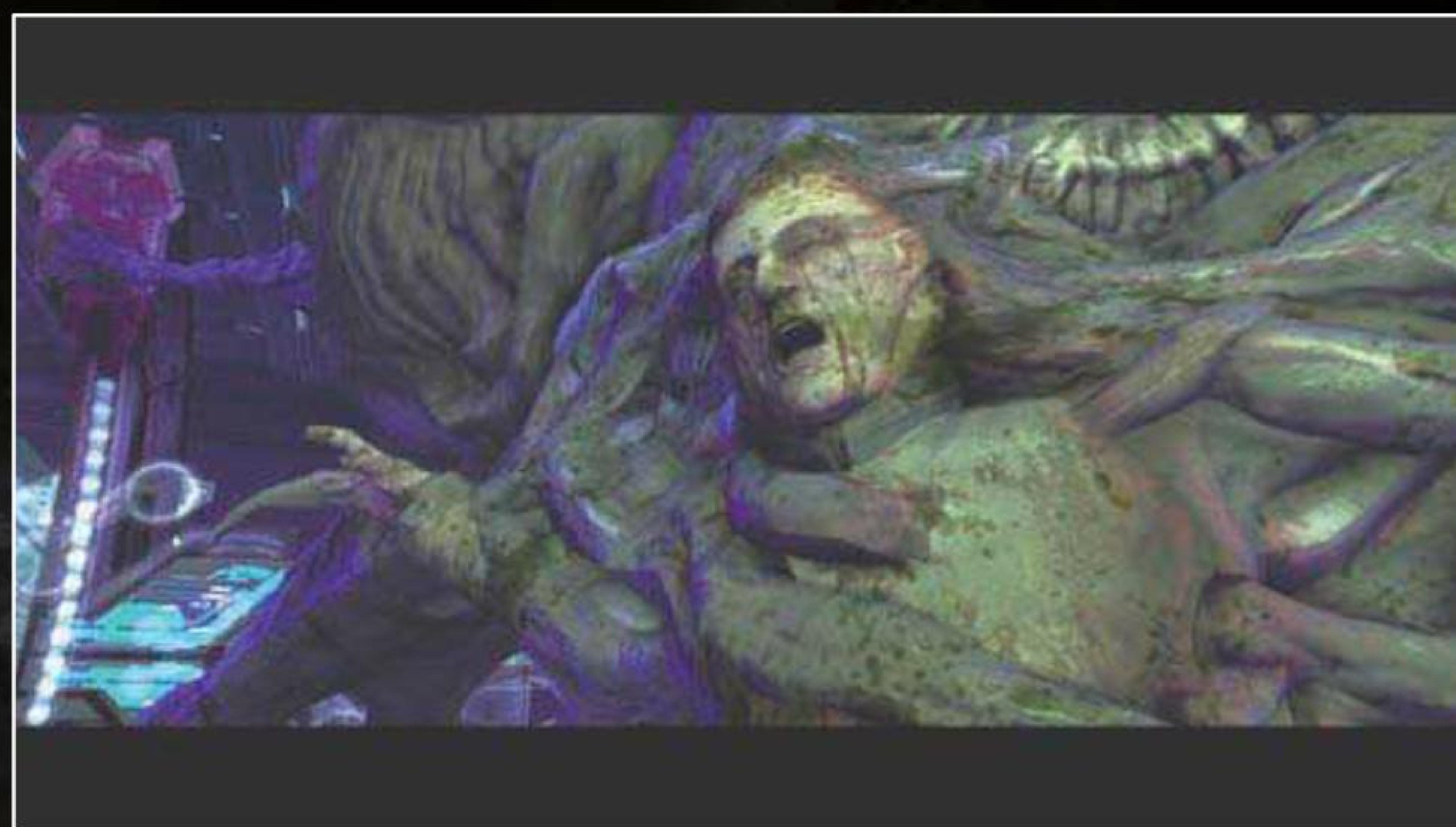
水潭里的视线极其糟糕，看不清的话可以切换到十年前视点。上岸后一路贴着战场边缘前进可以躲开敌人。最后会来到一个水池，这里有两个猎人和一堆虫族，这里要先帮助虫族消灭猎人，然后部分虫族就回去纠缠后面的精英们，我们可以趁机从旁边溜走。

下一个场景可以先等一等，看到坐在炮台上的精英的护盾被打没了之后马上扔一颗手雷出去可以消灭掉大部分冲上来的虫族。前进中可以发现精英和虫族在混战，这里可以等虫族把星盟全灭之后再干掉虫族前进。

来到重力梯附近，我们可以在山崖下找到一个护盾，穿上护盾后躲避一下，等待星盟部队和虫族打起来之后再冲上重力梯，消灭敌人后进入真理与和谐号。

进入面前的门，这里星盟部队很少了，全是虫族，沿着科塔娜指示一路前进，在路的尽头跳下井盖。在这里可以发现一些星盟士兵，这样战斗就简单多了。一路利用敌人给我们开路，就可以找到凯斯舰长了。

找到舰长后立刻来到房间边缘躲起来，等敌人互相杀得差不多之后再利用霰弹枪强大的攻击力消灭掉参与敌人冲出去，如果发现敌人并没有处在交战状态，就躲起来，不多久就会有人来找他们的麻烦。最后来到停机坪，这里比较难，因为敌人基本上只有星盟，这里介绍一种比较冒险的打法：来到目标妖姬号后面的高台，直接向敌人所在的方位扔出身上所有的手雷，等敌人专心躲避的时候跳下去启动妖姬号自动过关。



收集要素

终端机：在被虫族俘虏的凯斯舰长所在平台下方的凹陷中可以找到闪红光的终端。

大逃亡 THE MAW



初期没有敌人，走到维修通道里才会在一个出入口发现不断涌出的寄生型虫族。楼下的敌人包括虫族和圣堂防卫者，利用手里的电浆手雷可以直接秒杀掉圣堂防卫者，他们几乎不会躲闪手雷。

再往前走出现战斗型虫族，利用掩体消灭他们。前进途中虫族不断涌出，最好能从他们身上捞到一把霰弹枪。来到餐厅，这里有大量的高级精英和手持燃料炮的野猪兽。不要吝啬手雷，直接轰炸，这间餐厅的出入口比较多，可以利用这一点从侧面袭击敌人。

来到舰长室，这里有高级精英把守，不过地形狭窄，可以利用手雷轰炸快速解决敌人。之后来到舰桥，发生剧情。

剧情结束后立刻回身冲出舰长室，走廊另一头的门里会涌出大

光环十年6 仔细听我方队员的台词，有时候会说出一些很莫名奇妙的语言，我怀疑这是普通话读音的闽南话词语……

量虫族，可以先扔手雷过去封堵，然后用霰弹枪堵门，这里的敌人有的持有霰弹枪，弹药问题无须担心。前进过程中不用理睬星盟，但是圣堂防卫者一定要一个不剩地干掉。

钻进维修通道，出门后发现这里是三方混战：星盟、虫族和圣堂防卫者，由于星盟方面有猎人助阵，所以我们要帮另外两边的忙，争取让星盟部队先躺下。这里还能找到一个军火库，武器补给不成问题。最好在这里拿上火箭筒和足量的弹药。

来到军火库对面的房间，最后一战正式开始，其实这里还算简单，首先我们要从场景的门中上到三楼，这里会有几个控制开关，按下一个开关之后通风口就会露出来，通风口扇叶打开的时候直接用一枚火箭弹轰中红色的部分就可以破坏这个通风口，一共需要破坏四个。每开启一个机关就会有大批的虫族和圣堂防卫者冲出来，最好躲开他们，在高难度的情况下射击通风口最好也是一击搞定免得被敌人偷袭。

之后需要去赶电梯，从三楼的另外一个出口出去来到电梯那里，电梯还没到，赶紧推到外面，电梯一到就利用身上所有的爆炸物进行轰击，消灭敌人后坐电梯走人。

然后就是限时大逃亡了，有两点值得注意：1. 在到达第一个目标地点那里，一看到仇敌克星冒着火出现在画面中的时候就可以直接往前开了，不用等倒计时开始，这样可以省点时间；2. 最后 100 米要用跑的。

收集要素

终端机：发生舰长室的事件后一路赶往决战地点，中途经过一个分上下层的屋子，这里圣堂防卫者和虫族正在混战，爬上梯子上到二层之后在正面的屋子里可以找到终端机。

骷髅头“野猪兽生日派对”：在仇敌克星预备接你离开的地方，把车如图停放，跳到车顶之后再跳上那个横梁，可以找到。



成就列表

名称	点数	简述
Pillar of Autumn	25点	完成战役第1关，难度不限
Halo	25点	完成战役第2关，难度不限
Truth and Reconciliation	25点	完成战役第3关，难度不限
The Silent Cartographer	25点	完成战役第4关，难度不限
Assault on the Control Room	25点	完成战役第5关，难度不限
343 Guilty Spark	25点	完成战役第6关，难度不限
The Library	25点	完成战役第7关，难度不限
Two Betrayals	25点	完成战役第8关，难度不限
Keyes	25点	完成战役第9关，难度不限
The Maw	25点	完成战役第10关，难度不限
超级战士诞生	10点	以普通难度完成游戏
相信英雄	20点	以英雄难度完成游戏
活生生的传奇	50点	以传奇难度完成游戏
标准行动顺序	10点	正常难度合作完成任意关卡
双人英雄	20点	英雄难度合作完成任意关卡
双人传奇	50点	传奇难度合作完成任意关卡，可以使用骷髅头
势不可挡!	20点	在英雄或者传奇难度中，不损失生命值完成关卡，生命值指的是护甲被打空之后的本体生命值，推荐在英雄难度下开启“头巾”骷髅头完成第一关，如果能两人合作的话，可以让一个人保持不动，另一个去打
胆小鬼才用超能护盾	10点	传奇难度第一关，不捡护盾道具过关
咬紧牙关忍下去	25点	传奇难度第一关，不捡医药包过关，上述两个成就比较简单，只要不主动去碰，一般这两样东西是不会放在很难避开的地方的
禁航区	10点	第二关击坠三架或以上妖姬号，难度不限，建议简单难度，关卡开始之后直接消灭运输舰送来的敌兵缴获一个电浆枪，然后主动吸引飞机来打你就好
徒步战斗	25点	第二关不乘坐任何载具，简单难度搞定吧
按照计划进行	10点	第三关一开始，在不被发现的情况下消灭掉第一个场景中的敌人，注意，这里的发现值得是敌人开始攻击你，他们发现尸体四处乱窜是不算发现的
近距离战斗	25点	第三关结束后狙击枪子弹还剩4发以上，简单难度全程不用狙击枪也没什么压力
抢滩头堡	10点	第四关一开始的海滩上的战斗中我方队员全员存活，难度必须是英雄或者传奇。建议双人完成，开启骷髅头“头巾”之后用碎片手雷狂轰滥炸，一旦我方有人阵亡就重新开始
掷弹兵	25点	第四关最后逃离地图室的过程中不开枪，难度必须是英雄或者传奇。挂上头巾用无限手雷炸过去吧。
猎杀亡魂号	10点	第五关中用天蝎号消灭四部敌人的亡魂号，中间不能死，读档也不行。
我来开那台!	25点	第五关中驾驶妖姬号，关卡中部有一个场景是白雪皑皑的石梁，开门之后远处有一架妖姬号，妖姬号附近还有一个精英，在简单难度中盯着炮火冲过去驾驶妖姬号即可。
这是为 Jenkins 报仇!	10点	第六关击破50个人形虫族，难度必须是英雄或者传奇。
突破隔离措施	25点	第六关触发虫族事件后21分钟内逃出去，简单难度直接往外跑，时间绰绰有余
手到擒来	10点	第七关不死，难度必须是英雄或者传奇。
速度专家	25点	传奇难度第七关30分钟内过关，需要骷髅头“头巾”，实在不行可以双人配合
别打到那些小家伙	10点	第八关不击杀任何野猪兽，难度必须是英雄或者传奇。没办法，只能慢慢刷
原地留下	25点	第八关不捡任何武器，难度必须是传奇，你需要骷髅头“头巾”
大功告成	10点	第九关杀死所有精英，需要仔细打扫战场解决残敌，有玩家反映被虫族打死的精英也算数，不过为了保险起见还是简单难度配合骷髅头“头巾”来完成
爆米花	25点	第九关杀死100个以上的寄生型虫族，难度必须是英雄或者传奇
此面朝上	10点	第十关最后逃脱的时候，全程不翻车，请开慢点
永远别说不可能	25点	第十关到达终点的时候时间还剩下1分钟以上，难度必须是传奇，这就需要多练了，没什么好方法
这里有什么东西?	10点	找到一个终端机
大量资料	25点	找到半数终端机
亲爱的日记	50点	找到全部终端机，参照攻略部分，终端机影像可以再标题画面的“其他”栏目中查看
这看起来像圣骸	10点	找到一个骷髅头
找到骷髅头咯!	25点	找到半数骷髅头
猎头之王	50点	找到全部骷髅头，参照攻略部分，骷髅头的作用可以在选关画面骷髅头选项中查看
千制首级	50点	开启三个或者以上骷髅头完成一关，难度必须是英雄或者传奇。可以开启那些对我们有利的，比如“头巾”，以及那些无伤大雅的，比如“野猪兽生日派对”以及“糖果宝贝”





光环十年7 游戏中武器的性能和原作完全一致，霰弹枪仍然强力，开启骷髅头“头巾”之后，传奇难度后期关卡上来的目标就是找到一把霰弹枪和一具火箭筒，然后，世界清静了……

游戏情报站

NEWS
GAME SPOTTING
CRITICISM
INTERVIEW

GAME NEWS STATION

栏目主持：星夜

DIGEST 本期大事记

11.11 索尼公布“UMD Passport”计划，详细介绍了在PSV上游玩PSP游戏的方法，已经购买UMD游戏的玩家需要另外付费约1000日元才能将游戏下载到PSV上游玩。

11.15 据传次世代Xbox代号为“Project Ten”，将于2012年末商战期间发售，育碧与EA已经使用微软提供的临时开发机进行首发游戏的制作。

11.16 据可靠消息称，Spike与Chunsoft将会合并，新公司名为Spike Chunsoft，将于2012年4月1日正式成立。

11.16 Vivendi抛售3500万股AB的股票，筹资4.27亿美元，用于环球音乐集团扩张并购计划。

11.17 AB宣布《COD 现代战争3》首发5天内实际销售金额超过7.75亿美元，创造娱乐产业史上的新纪录。

11.18 Konami确认是角有二将接替松山重信担任《潜龙谍影 崛起》的制作人，据传本作将完全改头换面。

11.18 Bethesda Softworks宣布《上古卷轴V 天际》发售首周出货量突破700万套，实际销量超过350万套。

任天堂面临着和诺基亚一样的处境，他们的平台已经失火，不是跳走逃生，就是葬身火海。



手机市场分析机构Flurry副总裁Peter Farago根据他们最近统计的一份市调报告指出，任天堂与索尼把持的掌机市场正在消亡，其中受影响最大的任天堂已经到了生死抉择的时候。

业界声音

次世代Xbox更小更便宜，明年底发售？



新主机传闻愈演愈烈，EA、育碧已在全力开发首发游戏

最近关于次世代Xbox的传闻不断涌现，各个版本说法不一。首先是专注于微软内部情报的博客站“MS nerd”。该消息渠道称次世代Xbox的代号为“Loop”（回路），将会采用Windows 9操作系统，以及ARM的硬件架构。采用这种架构的目的是让次世代Xbox体积更小，而且比X360更便宜。其硬件架构更类似于Zune HD，由一颗主处理器负责主要运算任务，并由多个“辅助内核”分别负责图像、AI、物理、音效、网络、感应器等运算任务。根据MS nerd的消息，次世代Xbox比X360更便宜的目的是为了让Kinect能够更大规模地得到推广。

另外一个消息渠道来自网络广播“Windows Weekly”，该节目指出，次世代Xbox代号为“Project Ten”，计划于2012年末商战期间发售，可能会在明年初的消费电子展期间公布。“Project Ten”将会内置微软的Silverlight视频插件，强化网络电视功能。同时它也将强化与微软其他平台与产品的联动，利用Xbox品牌的强势发展动力改变微软一直以来在此方面的薄弱处境，其产品与功能将进一步同质化，实现类似于苹果的产品战略。

来自第三方的迹象也表明次世代Xbox有望于明年底发售。据《EDGE》杂志报道，育碧蒙特利尔工作室正在根据预计的次世代Xbox性能规格开发对应作品，微软提供的首套开发机将于圣诞节之前送到育碧蒙特利尔。目前育碧的团队是用微软提供的零部件组装起来的电脑进行游戏开发，还有包括EA在内的多家游戏软件商也在用这些规格与最终成品接近的硬件进行游戏开发。据称次世代Xbox的显卡供应商为AMD。

同样来自《EDGE》的报道指出，SCE旗下的一家主要工作室已经完全停止了PS3游戏的开发工作，完全投身于PS4的游戏开发。据称该工作室也参与了PS4图像技术的研发过程。

《MGS崛起》换帅，将改头换面？



“斩夺”概念将被废除？小岛秀夫将公布《MGS5》？

Kojima Productions制作人今泉健一郎日前通过微博确认，《潜龙谍影 崛起》的制作人不再是松山重信，其职位将由“是角有二”接任，他同时也是《终极地带 高清版》的制作人。在此之前，是角有二开通了微博，小岛秀夫称之为“《崛起》的掌舵者”，当时外界还无法确认他已成为首席制作人还是几位制作人之一。而在今泉健一郎的官方确认之前，小岛秀夫表示是角有二已经成为“主要制作人”。原制作人松山重信已经被调到另外一个部门。

《潜龙谍影 崛起》初公布时，以“斩夺”为主要游戏概念，“可以砍断从敌人到场景等一切物体”是其主要卖点。但是目前看来此概念可能是难以为继，有报道称Konami曾经注册了“斩夺”的商标，但是之后已经被放弃。12月份《潜龙谍影 崛起》详情公布时，可能会变成一款完全不同的游戏。

另外，小岛秀夫最近出现在《OPM》杂志的封面上，在该期的专门访谈中，他透露了自己的《潜龙谍影5》开发计划，不过并未有详情透露。《潜龙谍影5》应该是使用Kojima Productions最新的Fox引擎开发，使用该引擎制作的还有“Project Ogre”。

《众神的三角力量》登陆3DS?

《塞尔达》掌门人青沼英二日前透露，宫本茂正考虑将2D时代的《塞尔达传说》搬到3DS上，为2D俯视视点的《塞尔达》加入立体成像效果之后，带来全新游戏体验。青沼英二特别提到了SFC经典之作《塞尔达传说 众神的三角力量》，暗示着该作会推出3DS的复刻版。



3DS冰火两重天

日本Enterbrain最近公布了他们统计的3DS日本国内销售数据。结果显示，10月份3DS在日本共销售30.4万台，是当月最畅销的主机，根据月销量来统计，3DS已经连续5个月蝉联主机销量冠军。但是3DS的软件销量却很令人失望，在10月份，3DS游戏软件总销量仅12.2万套。考虑到其中有很大一部分是被原有3DS用户买走，这意味着10月份日本的3DS购买者中，大部分没有购买任何游戏。

EA遭PS3《战地3》玩家集体起诉

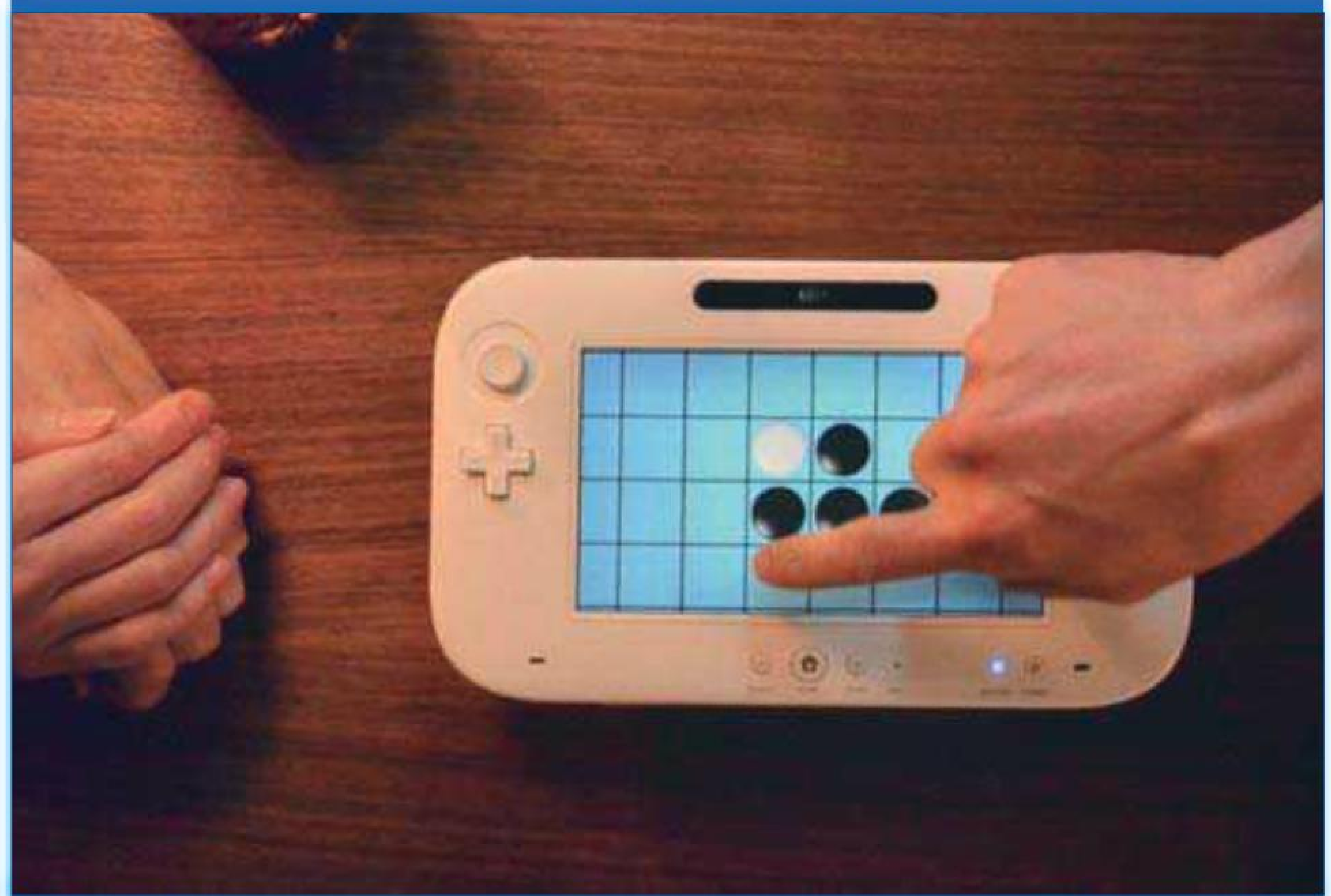


《战地1943》免费赠送诺言未兑现，激怒大批玩家

EA曾经宣布PS3版《战地3》将会免费赠送《战地1943》，但是当游戏发售时，却不动声色地取消了这项优惠。不过维权意识浓厚的美国消费者可没那么好忽悠，最近已经有消费者就此将EA告上了法院。Edelson McGuire近日向法院提交了联合诉讼状，代表一群愤怒的PS3玩家状告EA欺骗消费者。

控方认为，EA不仅食言，而且公布的时间很晚，当玩家买到了游戏之后，才在微博上进行了简单解释，而且没有对玩家的损失进行任何赔偿。因此控方律师认为EA通过向消费者进行虚假承诺进行牟利，存在误导消费者的行径。

Wii U将支持两个平板控制器



任天堂根据E3反馈更改规格，处理器与内存可能变更

Wii U公布后，“一部主机只能对应一个触摸屏式控制器”的限制让很多玩家感到遗憾。据英国媒体报道，目前任天堂已经在研究让Wii U能同时对应多个触摸屏式控制器。同一个消息渠道还指出，Wii U的内存容量与处理器速度可能也会有所变化。据称，任天堂的技术人员正努力让Wii U支持两个以上的触摸屏手柄，但是同时对应4个手柄的可能性不大。今年E3展上观众对Wii U的反响很积极，而根据任天堂调查的一些主要意见，得出了“必须支持两个平板控制器”的结论。虽然这会影响到游戏的帧率，很多玩家还要多花不少钱额外购买控制器，但是所带来的游戏乐趣是任天堂难以忽略的。

《现代战争3》首周销售7.75亿美元！



《COD》已连续3年刷新娱乐产业史上最高首周销售纪录

在《COD现代战争3》发售的一个多月前，Activision Blizzard已经骄傲地称该作为“史上最受期待游戏”。随着游戏发售日的临近，该作逐渐表现出将创造娱乐产业史上新纪录的强大气场。游戏发售后第二天，Activision宣布本作在美国和英国的首日实际销量超过650万套，实际销售额超过4亿美元。这已经创造了娱乐产业史上的最高首日销售纪录，超过了所有的电影、唱片与畅销书。

Activision Blizzard首席执行官Bobby Kotick说：“除了《COD》之外，从未有其他娱乐产品连续三年创造首发日新纪录。《COD》迄今为止全球销售额已经超过了《星球大战》和《指环王》的全球总票房。”随着《现代战争3》的发售，Xbox LIVE的活跃程度又创造了历史新高，单日在线人数刷新了历史记录。

为表示庆祝以及回馈社会，Activision向自己组建的非营利性公益机构“使命召唤基金会”捐出300万美元。该机构致力于帮助退伍士兵回归社会，提供免费的职业训练等服务。此前“Call of Duty XP”展会的所有门票收入也都捐给了“使命召唤基金会”。

首日销售650万套只是美国与英国两地的数据，还有其他欧洲多国和亚洲、澳洲等地的销量因为发售时间差别、统计较为困难等原因并未计入在内。根据Activision于11月17日发布的数据，在《现代战争3》发售后5天内，全球总销售额高达7.75亿美元！这是娱乐产业史上前所未有的惊人数字。Activision并未公布该作的首周销售套数，不过根据游戏平均售价推断，首周5天的销量应该在1000万套以上。

2009年《现代战争2》的首周5天销售额为5.5亿美元，2010年的《黑暗行动》5天销售6.5亿美元，《现代战争3》又一次实现了对前作的大幅超越。对于《现代战争3》的热卖，受益最大的是X360。在该作发售首日，有330万X360玩家登录Xbox LIVE游玩本作的网络多人模式，游戏时间超过700万小时，最高同时在线人数也达到了330万人。

INFO 新闻短波

《黑色洛城》制作人新作

《黑色洛城》开发商Team Bondi已经破产，但该公司创始人Brendan McNamara仍然野心勃勃地准备开发下一款巨作，该作将会讲述“20世纪最伟大的、未被讲述的故事”。

樱井政博大谈索尼

作为任天堂最重要第二方游戏创作者之一的樱井政博，最近在自己的微博中大谈PS系主机。他盛赞了《未知海域3》的高质量，以及顽皮狗的开发效率。同时他也对索尼最近将PSN下载内容授权主机台数从5台减少到两台表示不满，他说自己有10台PSP。



《未知海域3》销量惊人

SCE欧洲分公司日前宣布，《未知海域3 德雷克的诡计》发售首日出货量突破380万套，将成为系列最畅销的一作。此前《未知海域2》发售首月销量仅100万套。

《杀戮地带》新作开发中

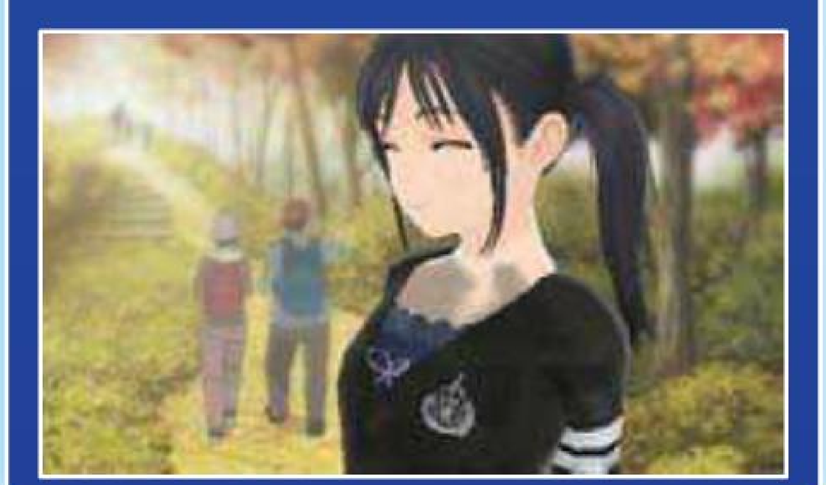
据英国《EDGE》杂志报道，Guerrilla Games的大部分开发人员目前已经在全力制作《杀戮地带》新作，前两作的高级制作人Steven Ter Heide将担任本作导演。

SE回归虚幻引擎

Square Enix用“虚幻引擎3”开发的《最后的神迹》效果不佳，但这并不表明它将不再使用该引擎。最近Epic Games宣布已经与SE签署授权协议，SE将使用虚幻引擎开发多款新作。另外，Epic最近在东京成立了一个引擎技术支持团队。

《新Love Plus》延期

Konami宣布，原定于12月8日发售的3DS游戏《新Love Plus》将延期到2012年情人节发售。目前Konami内部正在讨论是否为延期而向玩家提供一些补偿。



Spike Chunsoft明年4月合并



Chunsoft的中村光一（左）与Spike的樱井光俊（右）。

《侍道》与《西林》结合，中小发行商同舟共济

Spike与Chunsoft这两家老牌游戏开发商目前都深陷困境之中，经过一轮资本融合之后，它们目前都属于DWANGO集团旗下。据日刊报道，从2012年4月1日起，两家公司将正式合并，新公司名为Spike Chunsoft。

Chunsoft创始人中村光一向日刊讲述了这次合并的由来：“大约是在一两年前，我们开始关注海外市场，而Spike很想扩大其手机游戏业务。Spike有海外的渠道，而我们在手机方面很有经验，所以我们一拍即合。”

Spike社长樱井光俊说：“这就像在自家后院找到了最完美的搭档。通常同一个集团里的两家公司合并，首要目标就是要削减成本，但这次合并是因为我们真的想走到一起。我们希望变得更大，希望尽一切所能走到业界的顶点。我们这样中等规模的发行商越来越少了。”他表示希望结合两家公司的长处，创造出全新的游戏类型，或者是将两家公司的角色放在一起创造出全新的RPG。

Vivendi大量抛售AB股票套现



AB股价大涨，母公司套现以实施音乐集团扩张计划

据彭博财经报道，Vivendi集团日前抛售了3500万股Activision Blizzard的股票，以此筹资4.27亿美元。之所以选择在这个时点抛售，是因为《COD 现代战争3》的发售大大拉升了AB的股价，三个月以来，AB股价已上升了23%。

Vivendi总裁Jean-Bernard Levy抛售AB股票的关键原因是为了保住其信用评级，同时为最近的并购行动融资。此前Vivendi旗下的环球音乐集团出资12亿英镑从花旗集团手中买走了EMI的音乐资产。在这次大量抛售AB股份之后，Vivendi所持的AB股份比例减少到60%。

PSV玩PSP游戏需再付费

PSV虽然可以通过软件模拟的方式游玩PSP游戏，但是因为没有PSP的UMD光驱，因此如何让PSV玩PSP的游戏成为很多玩家关心的问题。近日SCE终于公布了他们的解决方案：已经购买UMD版PSP游戏的玩家，可以通过PSN将同一款游戏的数字版下载到PSV上游玩，但是并非免费下载，而是必须支付一定的费用，一般为1000日元左右。至少有200款游戏可以下载，包括SCE第一方和SE、Capcom、Konami等第三方的主要大作。



《天际》出货700万

Bethesda Softworks宣布，《上古卷轴V 天际》发售首周出货量突破700万套，首发两日内实际销售了一半以上，即超过350万套。Bethesda预计本作的首发会带来大约4.5亿美元的收入。不仅如此，由于玩家反响热烈，目前Bethesda已经收到了来自北美、欧洲与澳大利亚各主要零售商的追加订单。此外，《天际》在数字销售方面也表现出色，在PC平台的Steam网络服务中达到了首发日同时28万人在线的出色成绩。



传说工作室结束独立生涯

NBGI于11月20日宣布，从2012年1月1日起，“传说工作室”将不再是一个单独的实体，而是将被吸收到NBGI内部。Bandai Namco集团将于11月29日对此决定做出最后批复。目前NBGI内部团队有负责《皇牌空战》的Project ACES、负责《灵魂能力》的Project Soul，还有《铁拳》团队，传说工作室纳入NBGI麾下之后，其职能可能与这些工作室相当。目前该工作室正在开发的所有游戏不会受到组织结构变动的影响。

至今Wii仍占我们45%的业务比例，我们认为Wii U也会成功，任天堂会将其推向新的高度。



育碧CEO Guillemot表示，目前他们仍有将近一半的收入来自Wii，所以他们对Wii U非常看好，他相信这会是又一场革命。

业界声音

当然，我们已经在开发《GT赛车6》，不能通过DLC提供的内容都会留给《GT赛车6》。



Polyphony Digital社长山内一典表示，《GT赛车5》的DLC仍在持续不断地开发中，而《GT赛车6》也在同步制作中，该作的革新内容是无法通过DLC实现的。

业界声音

台版PSV三种套装公布

SCE台湾分公司宣布，预定于12月23日在台湾地区发售的PSV，将于11月25日起在全台PlayStation加盟店展开预售活动。预售方案包括三种，定价为11350新台币的“初回限定同捆组”附带4GB记忆棒和PSV配件包（含保护壳、屏幕保护贴、卡盒、腕绳、擦布）以及一张中英文合版《未知海域 黄金深渊》；另外一个售价相同的同捆组同捆的游戏为日文版《终极漫画英雄对Capcom3》；还有一个售价未公布的同捆组，同捆游戏为《真・三国无双NEXT》日文版，还有含新台币200元的PSN点卡以及便携型多国万用插头一个。

索尼信用评级将被下调

索尼最近宣布上财季亏损183亿日元，收入同比降低9%，减少到1.5万亿日元。对此，评级机构标准普尔正考虑将索尼目前的信用评级从“A-”向下调整。标准普尔在报告中解释说，索尼平板电视业务的经营恶化没有缓解的迹象，这是准备将其降级的主要原因。此外，索尼完全收购索爱公司的举动也被认为将加重其财务负担，预计今年索尼集团将出现900亿日元的净亏损。



EA助任天堂打造Wii U网络服务



EA网络平台Origin可能将融入Wii U网络平台

网络是家用机的大势所趋，但是目前任天堂在网络服务方面仍然落后于索尼和微软。为了强化网络实力，任天堂可能会与第三方合力打造Wii U的网络服务。最近有报道称，EA将帮助任天堂建设Wii U的网络服务平台，而EA自己力推的Origin网络服务也将成为Wii U网络平台的一个关键组成部分。

据EA的一位内部人士透露，Wii U的网络服务将会提供语音与视频聊天、排行榜、好友列表等功能。任天堂将会采用更灵活的网络战略，提供Xbox LIVE不具备的一些优势。该内部人士说：“很多发行商对Xbox LIVE的功能很满意，但是不满意微软严格的限制。任天堂想采用开放而灵活的网络战略，因为这是开发商与发行商们最需要的。”

通过与EA合力打造Wii U网络服务，还可以强化任天堂与欧美第三方的合作关系，而且也只有EA那样的本地大厂商才更清楚地了解欧美玩家对网络服务的需要。此外Valve似乎也在努力与任天堂合作建设Wii U网络服务，希望将其Steam网络平台融入Wii U。但是EA正全力说服任天堂将Origin作为Wii U的独家合作平台。

BioWare原创新作即将亮相



神秘新作概念图公布，十二月正式亮相

上期本刊已经报道Konami会在12月份的Spike TV电子游戏颁奖礼期间公布《潜龙谍影 崛起》的详情，而在此盛会期间最令人关注的另外一款游戏来自BioWare。日前BioWare公布了该作的一张概念图，其中所描绘的撞车场面不禁令人想到SCE的“《机车风暴》系列”。看起来这款原创新作似乎是以沙漠为舞台的战车游戏。本作是由BioWare创办不久的新工作室开发。

新闻短波

INFO

3DS销售速度快过NDS

最近美国市调机构NPD发布了10月份的美国游戏市场销售数据，当月3DS在美国销售25万台，目前其美国累计销量为165万台。对此任天堂表示3DS的销售速度比NDS快，NDS在美国发售一年仅销售237万台。美国任天堂相信随着《马里奥赛车7》等大作的上市，3DS将会像NDS一样畅销。

日本社交游戏爆发

据日本Enterbrain的统计数据，从2009到2010年，日本社交游戏的市场规模从3.26亿美元骤增至14.3亿美元，而且高速发展的趋势还会继续下去。此行业两大巨头DeNA和GREE，今年的营业额都会达到15亿美元左右。

韩国PSN杜绝青少年

SCE韩国分公司宣布，由于韩国开始实施最新青少年保护法，PSN从11月18日起停止为未满16岁使用者提供连线服务与新帐号注册服务。在新系统完成之后，韩国的未满16岁少年仍然可以注册PSN，不过在特定时间段仍然无法使用PSN服务。

《学园坏小子2》开发中

Rockstar联合创始人Dan Houser日前暗示，《学园坏小子》的续作正在规划中，可能会由Rockstar温哥华工作室开发。他还确认《马克斯・佩恩3》将会有DLC推出，份量将与《荒野大救赎》的DLC相当。



《战地3》VS《现代战争3》

游戏市场调查机构Raptr最近发表了一份调查报告，结果表明《COD 现代战争3》发售首日的玩家平均游戏时间比《战地3》多40%，而在《战地3》的X360玩家中，有53%同时也在玩《现代战争3》。

Wii U《忍龙3》目指首发

Koei Tecmo宣布，Wii U版《忍者龙剑传3 刀锋边缘》将会是该主机的首发游戏之一。

《FFXV》转向动作RPG？

“《最终幻想》系列”掌门人北濑佳范最近在接受记者采访时表示，由于目前国际市场上动作RPG取代回合制RPG已经是大势所趋，今后《最终幻想》主系列新作也有可能变成动作RPG。

Pokemon参展Jump Festa

《口袋妖怪》开发商Pokemon公司宣布今年将首次参展12月份举办的Jump Festa，届时将会有惊喜公布。此前有传闻称Pokemon正在开发《口袋妖怪 灰》。

新闻资讯 游戏情报站

PlayStation® 游戏专页

上周三（11月9日），PlayStation邀请了本地媒体及PlayStation HK和The Grand影院的一批Facebook粉丝来到位于圆方的The Grand影院，抢先观看了《铁拳 血之复仇》这部根据游戏改编的电影。SCEH董事项明生还和众艺人一起扮作电影中的主角大玩Cosplay！粉丝们当日情绪高涨，更有人于台前翻跟头助兴，出席者赞赏SCEH安排此次活动非常适合机迷的口味，还建议我们以后多搞类似活动。

Tom Chung说："看完《铁拳 血之复仇》，真是想不到计算机动画原来可以做到这样出色，画面好美而且有好多震撼打斗场面，真是看得好紧张！"粉丝刘可涛则说："话说这部电影，CG动画好正！在大银幕跟一班铁拳FANS一起看，一起欢呼，感觉非常好！"如果错过这次机会，就记得11月22日买一张《TEKKEN HYBRID》回家看啦！

PS电玩大本营

http://asia.playstation.com

"PS电玩大本营"新浪微博
http://weibo.com/PSasia
"PS电玩大本营"腾讯微博
http://t.qq.com/PlayStation

PS Vita首次公开试玩@香港海港城

今年亚洲游戏展2011将于12月23至26日圣诞节期间于湾仔会展Hall 5举行，游戏展首日（23/12）更是PS Vita在港开售的大日子！想游戏展前抢先试玩PS Vita？记住11月26至28日一连三日到海港城港威商场大堂II，今次更是全港首度率先试玩PS Vita，游戏展大使Twins亦会于11月26日亲临现场为游戏展打气。详情请留意"PlayStation HK"Facebook专页最新公布。



那些年，我们一起打机

今年亚洲游戏展（AGS）已进入第十个年头啦！为此特别邀请同样出道十周年的Twins担任游戏展大使。早前Twins到清水湾拍摄"亚洲游戏展2011"主题曲MV及平面广告照片，两位代言人都表示此次代言对她们极有纪念价值，游戏展主题曲也会成为Twins即将推出的广东大碟的主打歌。那些年，你们也一起打机吗？记住到AGS同我们一齐庆祝十周年啦！



PS Vita 26/11起快预订！



PS Vita迷们日盼夜盼的PS Vita预购详情公布！此次与PS Vita共同推出的还包括五款热门游戏同捆装，每款同捆装可自选一款大热游戏，游戏选择包括《UNCHARTED: Golden Abyss》（未知海域 黄金深渊，中英文合版）、《ULTIMATE MARVEL VS. CAPCOM 3》（终极漫画英雄对Capcom 3）及《Shin Sangoku Musou NEXT》（真・三国无双 NEXT），每款限定版同捆装包括PS Vita主机（3G/Wi-Fi机种或Wi-Fi机种）、PS Vita指定游戏软件、PS Vita记忆卡（4GB）及PS Vita配件套装各一份。11月26日（六）上午11时起，PS Vita主机及五款同捆装将于PlayStation Partner Shop及HMV全线分店接受店铺预订，同日并于Sony Store及HMV网站接受网上预订，各位机迷可得记住啦！

详情："PlayStation HK" Facebook专页

PlayStation®Vita 香港预订日

（1）店铺预订：

日期：2011年11月26日（六）
时间：上午11时开始
地点：PlayStation Partner Shop合作店（共14间）及HMV全线分店（共5间）
PlayStation Partner Shop地址：
http://asia.playstation.com/hk/cht/support/p/partnerShop
HMV地址：http://hmv.com.hk/ch/help/hk.asp

（2）网上预订：

日期：2011年11月26日（六）
时间：上午11时开始
网站：Sony Store及HMV
Sony Store网址 :http://www.sonystyle.com.hk
HMV网址 : http://hmv.com.hk/

PS3圣诞主题来了！



到了11月就已不禁要开始倒数圣诞？PSN已准备了一款特别设计的PlayStation® 3圣诞主题，更会自动显示距离圣诞有多少天，帮你倒数至这个欢腾的大日子！只要在11月1~30日期间在PlayStation ®Store购买任何游戏或追加内容，即可获得这款主题。准备圣诞布置时，紧记不要遗漏了你的PS3™界面！

PS Plus精彩优惠

实时动作战略游戏《Under Siege》让玩家在中古时代的奇幻世界中创建地图和游戏模式，自订地形、配置军队、参与单人战役或与全世界的玩家较量一番！如你一直以来错过了这款游戏的乐趣，快把握优惠期以85折购买游戏，并获取12款个人造型！至于PS Plus会员更可享7折优惠并获25款个人造型！此外，今期PS Plus会员亦可以8折优惠购入《inFAMOUS™: Festival of Blood》并获得PS3主题一款！马上加入PS Plus以最优惠价钱买game！



全新PlayStation®Home公开！

PlayStation®Home的全新体验开放一个全新的Home Square及区域设计，帮助你找到喜爱的游戏种类及喜好相同的朋友。包括让你寻找动作、射击以及惊悚游戏的动作区；可体验运动区场外的空旷感觉的运动大道；展示不同独立游戏制作公司实力的多元娱乐公园；及以在树木茂盛的海滨森林中发掘为主题的冒险区。不过PS Home的全面翻新还不只如此，在不久的将来会推出任务等精彩内容，千万不要错过！



《二之国》推出PS3限定版同捆装

由LEVEL-5 Inc.企划制作的奇幻RPG游戏《NINOKUNI Shiroki Seihai no Jyo-ou》（二之国 白色圣灰的女王）将于11月17日在香港发售！这次同捆装以及PS3主机都是为游戏量身订做的，暖白色的机身正面印了主要角色NAMIDA妖精的"SHIZUKU"，同捆的无线控制器（DUALSHOCK®3）都会采用和主机本体相同的颜色。





SONY COMPUTER ENTERTAINMENT

"PlayStation","ΔOXO"and "PS VITA" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
"PS3" is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc.
" " is a registered trademark of Sony Corporation.



MM是中国移动为你推出的移动应用商场（Mobile Market），这里的软件无所不包，从财经新闻到吃喝玩乐，适用你生活的方方面面，游戏、音乐、阅读、视频、理财、出行、词典、主题壁纸…总有你喜欢的。有事没事，MM一下

MM三大优势
轻松的MM：手机登录下载流量费全免
免费的MM：每天有N多免费软件上架
开放的MM：几乎适配所有的手机型号



移动改变生活

MM一下：
1. 发送"MM"到10658800免流量费下载"MM"手机客户端
（短信发送费0.1元/条）
2. 登录 www.10086.cn

www.10086.CN　热线 短信 10086



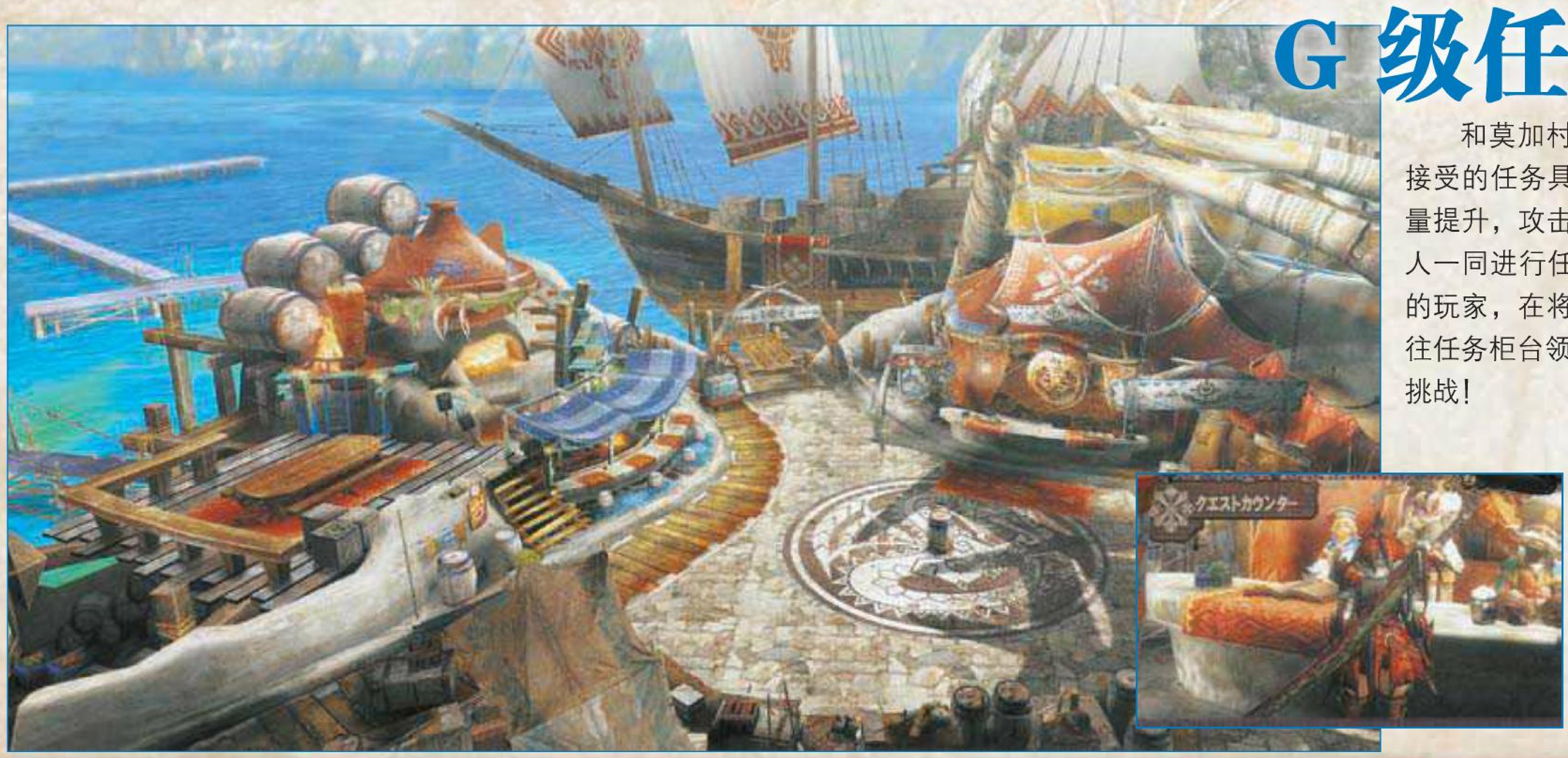
怪物猎人3 tri G		Capcom	动作
3DS	モンスターハンター3 tri G		日版
	2011年12月10日	1~4人	5800日元
	对应3DS扩张滑杆		对应年龄：15岁以上

随着发售日的接近，本作的全貌也逐渐浮出水面，更有难度的G级任务，更为丰富的装备，新区域坦吉亚港，在Capcom接连放出的重磅消息轰炸下，原先一些对本作不太看好的玩家也渐渐改观，纷纷开始计划入手3DS。今年冬天，让我们拿起武器，共赴这场狩猎盛宴吧！

文 洛克　美编 anubis

联机游戏的专用区域 坦吉亚港

在283期的报道中就有提到，本作供玩家联机游戏的场景不再是集会所，而是一个名为坦吉亚港的新区域。玩家在游戏中可以通过一种被猎人们称为“连络船”的设施在据点莫加村和坦吉亚港之间相互往来，移动前玩家可以在单人游戏的离线模式和多人游戏的联网模式中选择一种进入。虽然坦吉亚港的作用和集会所相同，但里面却包含着单机模式中的大部分设施，除了最常用的道具店外还具备了许多常用设施，使玩家不必像以前那样频繁地上下线。



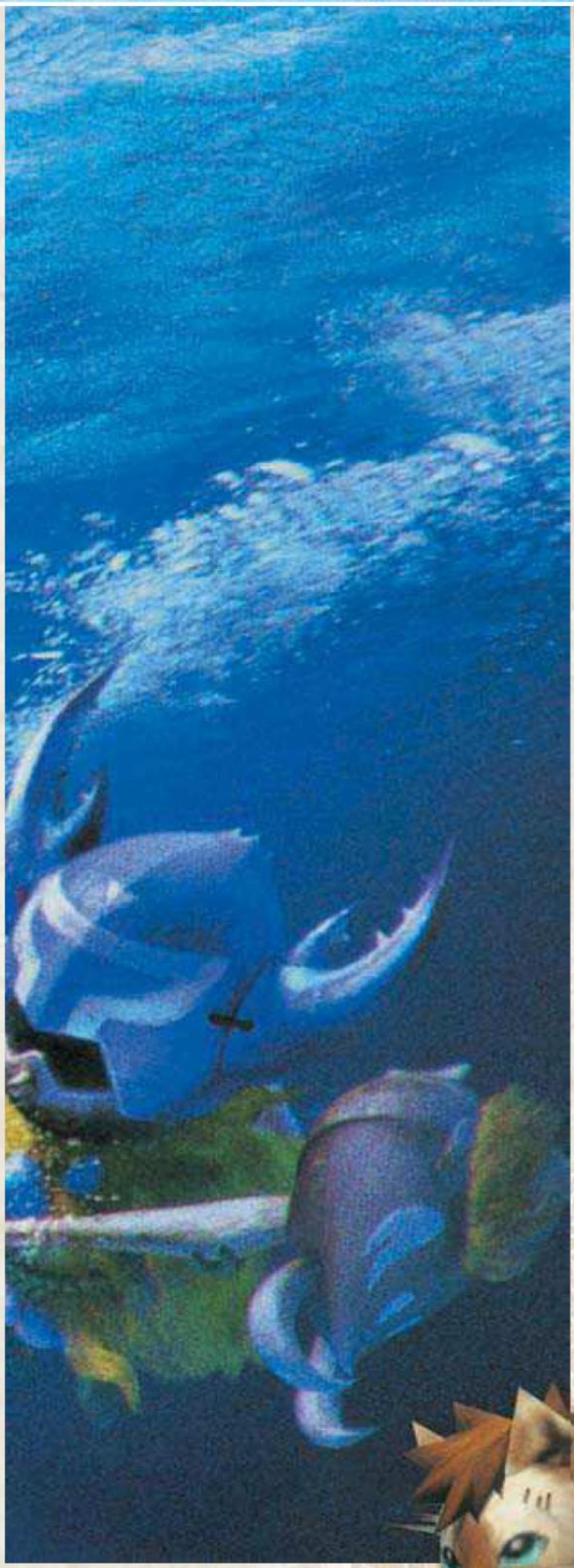
G级任务解禁！

和莫加村的任务相比，在坦吉亚港中接受的任务具有更高难度，不仅怪物的血量提升，攻击也更加犀利，推荐和其他猎人一同进行任务。而对自己的实力有信心的玩家，在将猎人的名声提高后还可以前往任务柜台领取最高难度的G级任务进行挑战！



▲当HR6的玩家完成晋级任务后，就能挑战更高难度的G级任务，这里又会有什么危险的怪物等待玩家的到来呢？

©CAPCOM CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED.



柜台小姐

在坦吉亚港的猎人公会工作，专门向猎人发布任务的柜台小姐。为了衬托出港口的气氛，制作组还特意让她们换上养眼的水手服。在受付娘处可领取下位、上位和G级三种级别的任务，其中手持大槌的白衣受付娘会负责什么工作呢？实在令人在意。



公会会长

在坦吉亚港建设猎人公会的龙人族老头，平时坐在柜台上观察来往的人群，必要时会给予新手猎人一些指导。

连接两岸的设施 连络船



玩家若想前往坦吉亚港，就要用到连接两个区域的新设施——连络船，在游戏中和连络船的驾驶员剑喵丸对话就能选择想要前往的区域了。和之前作品一样，本作除了离线模式的港口和联网模式的港口外，玩家还能自由前往莫加村的农场和渔港。

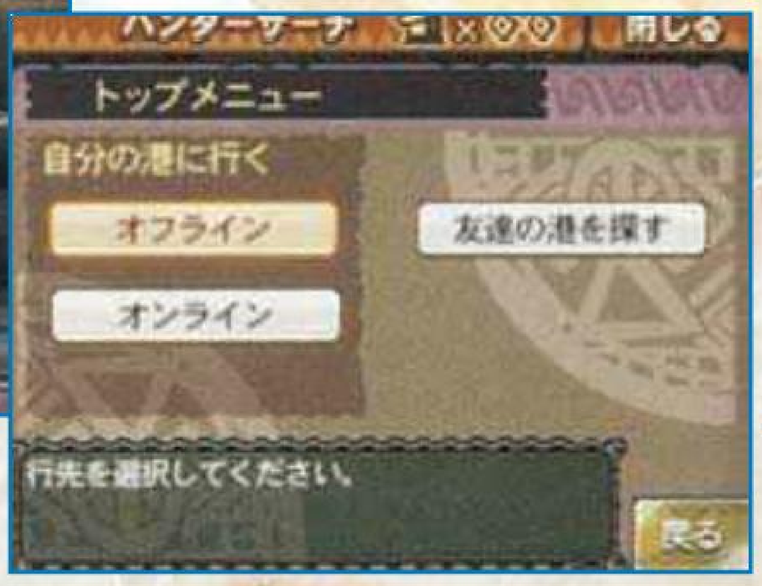


剑喵丸

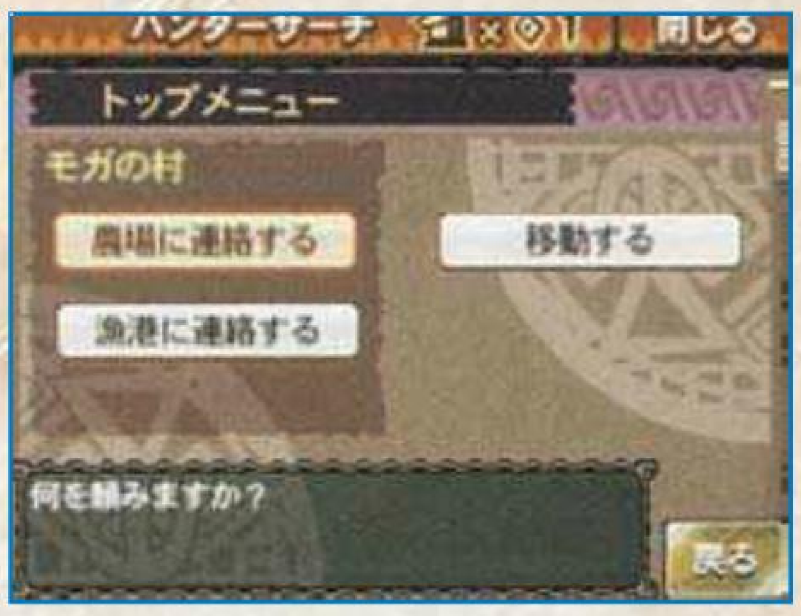
交易船船长的头号弟子，专门负责驾驶往来莫加村和坦吉亚港的连络船，在游戏中玩家只要和他对话就能更换区域。



▲从莫加村前往坦吉亚港的界面，除了离线模式和联网模式外，右边的选项“友达の港をさがす”还能搜索到好友建立的港口。



▶从坦吉亚港出发的界面，玩家可以从莫加村的农场和渔港间选择一项作为目的地。



安静祥和的小渔村
莫加村

相信玩过Wii平台的《怪物猎人3 tri》的玩家对这个小渔村印象深刻吧？本作中单机模式的据点依然是我们熟悉的莫加村，除了进行狩猎外，玩家还要和村民相互沟通，共同完成难关。除了狩猎必备的装备和道具店外，村子还含有制作料理的喵喵餐厅、出海捕鱼的狩猎船等设施。





▶茶茶的对手卡洋巴登场，莫加村又将迎来什么变化？

莫加森林依然健在!

莫加森林是在《怪物猎人 3 tri》中登场的一种设施，莫加森林在村子的旁边，和采集任务不同，玩家无需接受任务就能自由前往这里进行采集工作。不仅如此，在采集过程中并没有时间限制，即使猫车也可以无限复活，除了采集常用品外，狩猎不同的怪物还能得到对应的资源点数和报酬，是新手玩家充实仓库的好去处。

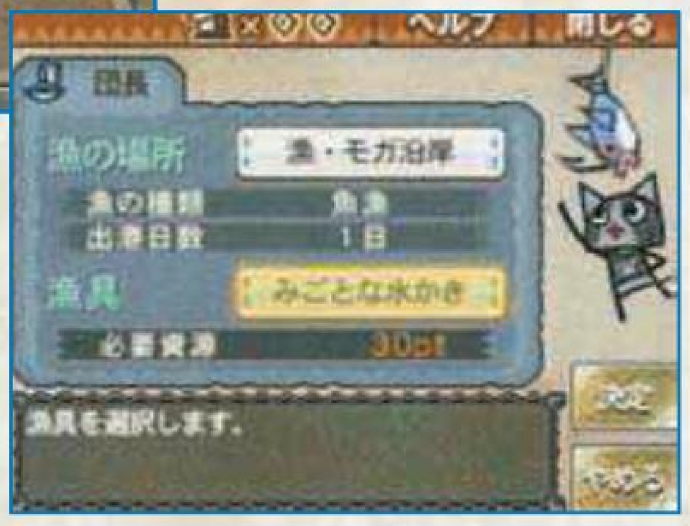




森林中的特产品会随着怪物的繁殖情况而发生变化，此时玩家需要通过村长儿子管理的资源库查看相关情报。

渔港





◀▼派遣的地点越远，所需的时间及资源点数也越多，努力获取特产品增加资源点数吧!

受猎人委托，前往各地捕获鱼类素材的设施。玩家只要支付渔港老板娘一定的资源点数，就可以派遣狩猎船前往各地的渔场捕鱼，免除新手玩家自己辛苦钓鱼的烦恼。

杂货屋



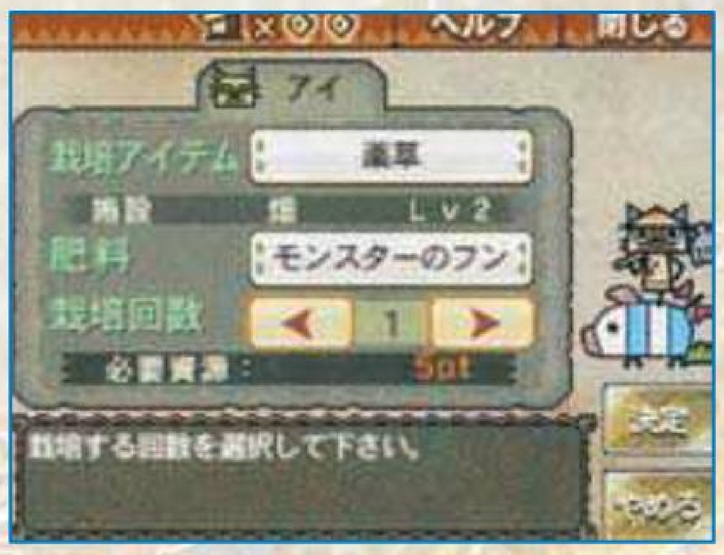


►▼购买物品时，通过3DS的下屏界面能直观地看到道具的详细数据。

狩猎生活必不可少的设施，在这里可以买到回复药、弹药等常用道具，当玩家完成特定任务后商店会追加新的商品。

农场





▶为了让狩猎生活更加得心应手，在游戏初期就要扩大农场的设施。

可以说是游戏中最重要的一项设施，玩家在这里可以采集到矿石、蜂蜜、昆虫等狩猎所需的素材道具。初期农场的可用设施很少，玩家需要支付一定的资源点数才能开启新的设施。

交易所



搭乘交易船穿行于各地的商人组织，会定期停留在莫加村做生意，玩家可以用狩猎中采集到的素材和他们交换物品。

►通过下屏的"次回の出航确认"，玩家可以得知交易船下次到达莫加村的时间和他们的航行路线。

餐厅





▲图中的两个食材带有"新鲜"的标志，难道本作中食材的保鲜程度会影响料理的效果？各位可千万不要将过期变质的食物也稀里糊涂地交给厨师哦~

由白猫开办的餐厅，相当于之前作品中的猫饭，玩家可以选择两种食材制作出增加能力的料理，不知在多人模式中能否像《怪物猎人 边境》那样制作出全员都有效果的携带便当呢？值得一提的是，一旦猎人在任务中力尽或是完成一次任务，料理的效果都会消失。

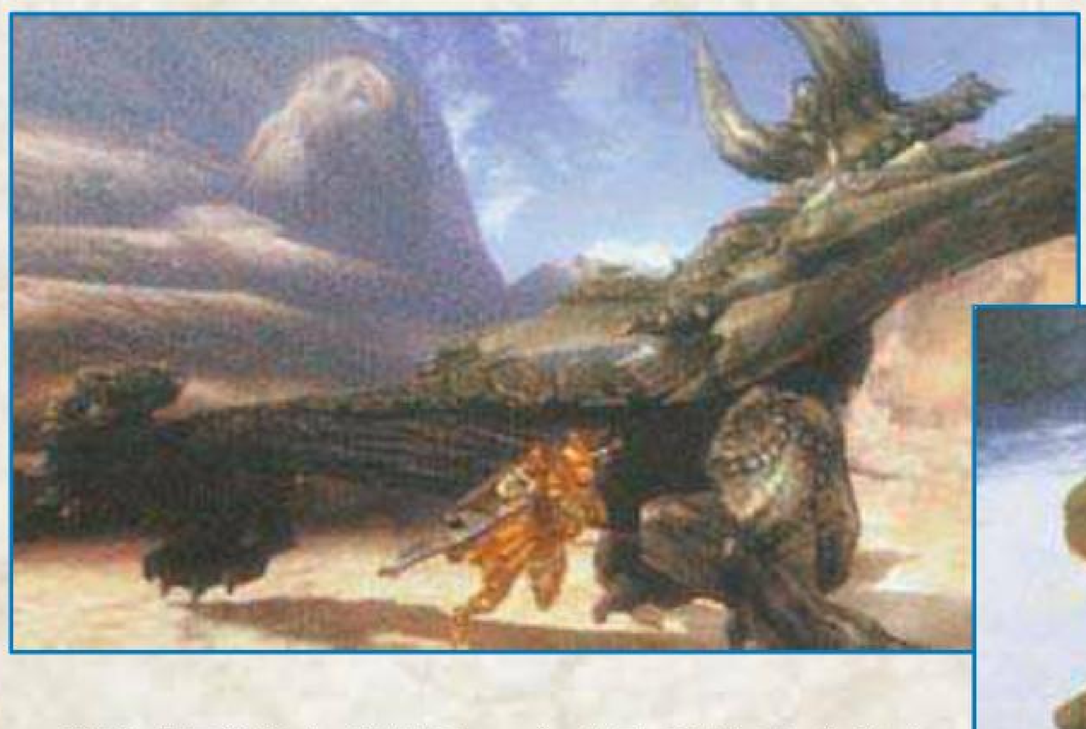
资源库



由村长儿子管理的资源库，可以在这里查询到出现在莫加森林中的大型怪物情报和特产品的生长位置。在游戏中玩家还会受到村民的委托，前期的委托相比简单，通常都是拜托玩家寻找特定素材和讨伐小型怪物。当玩家的猎人名声提高后，所能接受的任务种类也会随之增加。

村上位任务开放!

和之前发售的《怪物猎人 携带版 2nd G》一样，除了在多人模式下增加更具挑战性的G级任务外，单人模式中也会增加更高难度的上位村任务。除了怪物的血量、攻防能力均有提升外，平时不会出现在村任务中的亚种怪物也将登场，和普通种相比,亚种怪物的攻击方式更棘手。以《怪物猎人 携带版 2nd G》的经验来看，如果玩家没有单挑《怪物猎人 携带版 3rd》上位集会任务的实力，和这些怪物的战斗将会十分吃力。



▲觉得《怪物猎人 携带版 3rd》中最后的任务难度过低而无法满足？本作为玩家准备了更具挑战性的上位任务，相信到时即使出现碎龙、恐暴龙、轰龙同场的任务也毫不奇怪。

更具挑战性的任务





旧怪物也有新招式

新的威胁！！
狩猎玩家的全新怪物！



海龙种

白海龙

驰骋于陆地上的白色闪光



特别强化陆地行动能力的海龙亚种，因为全身覆盖着美丽的白色甲壳而被命名为白海龙。和一上岸行动就变得迟缓的海龙不同，白海龙在岸上的运动能力也不俗，会使用高速突进袭击猎人。愤怒后的放电技能拥有令人震惊的威力，是一个不容小觑的对手。



◀白海龙的身边围绕着苍蓝色的电流，能发出如此强大的电流，相信白海龙体内蕴含着不可思议的能量。

巨大的身躯朝猎人袭来！



▶白海龙的身形十分巨大，占据了差不多半个屏幕。如果以这种体型发动冲撞攻击，对行动不便的近战猎人将造成极大威胁。

全身覆盖着坚硬的黑色甲壳，并拥有发达的前脚的兽龙种怪物。身上寄生着大量绿色爆炸性菌体，除了会用唾液所含有的成分令菌体活性化实施爆炸攻击外，还擅长使用发达的前脚进行打击攻击。虽然看上去体型巨大，但碎龙却拥有异常敏捷的动作，在发怒后会进入“活性状态”，此时会发动更为迅猛的攻击。

震耳欲聋的咆哮！



◀发出巨大的吼叫声停止猎人的行动，如果不幸中招，最好要小心接下来的追击。

大范围的爆炸攻击！！





▲利用发达的前脚对猎人展开连续攻击，攻击地点还会因为细菌的关系产生大范围爆炸。

坚硬的头部也是强力的武器





▲▶使用坚硬的头部发动强力攻击，同时将引发大范围的爆炸，近战猎人要时刻防范这招。



兽龙种

碎龙

震碎大地！ 火山的暴君！！



连岩石都能粉碎的一击！



▲和普通种一样，尾斧龙也十分擅长使用尾巴进行猛烈地攻击。不同的是尾斧龙的尾巴是斧头形状，除了向下的砸击外还会左右挥舞。

兽龙种

尾斧龙 尾锤龙亚种

钢斧旋风！砍倒一切的赤铜巨斧！！

栖息在沙原地带的尾锤龙亚种，为了适应沙原残酷的生存环境，全身的甲壳也由绿色演变为更加坚硬的赤铜色，因酷似巨大斧头的尾巴而被猎人公会冠以“尾斧龙”之名。性情凶暴，一旦有猎物侵入它的领地会毫不犹豫地挥动尾巴攻击猎物。

弩的新机能开放！其名为“解除限制”！！

能在远距离发动攻击的弩在本作中又有一种名为“解除限制”的全新机能，在游戏中只要把珍贵度六星以上的弩拿到装备工房并提交一定的金额就能解除弩的限制，下面为大家介绍轻弩和重弩解除限制后的表现。





轻弩

解除限制后的变化

- 更换子弹后该弹种仍保持装填状态，不必重新装填。
- 按下 X+A 能重新装填所有弹种。
- 无法使用速射，但一部分子弹的装填数得到提升。



一次性装填所有弹种！

能一次性装填所有弹种，即使切换子弹之后仍然可以维持在装填状态，不必重新装填。利用这点轻弩可以方便地进行麻痹、睡眠等辅助工作，省下大量因切换子弹而浪费的时间。

解除限制后的轻弩无法做出左右垫步、向后垫步的回避动作，取而代之的是左右的翻滚回避。垫步回避和翻滚回避有各自优势，翻滚回避由于距离长，在回避性能方面更胜一筹；而垫步回避在移动后方向不会发生太大变化，再次瞄准不会太浪费时间，玩家可依照自身的习惯选择是否解除限制。

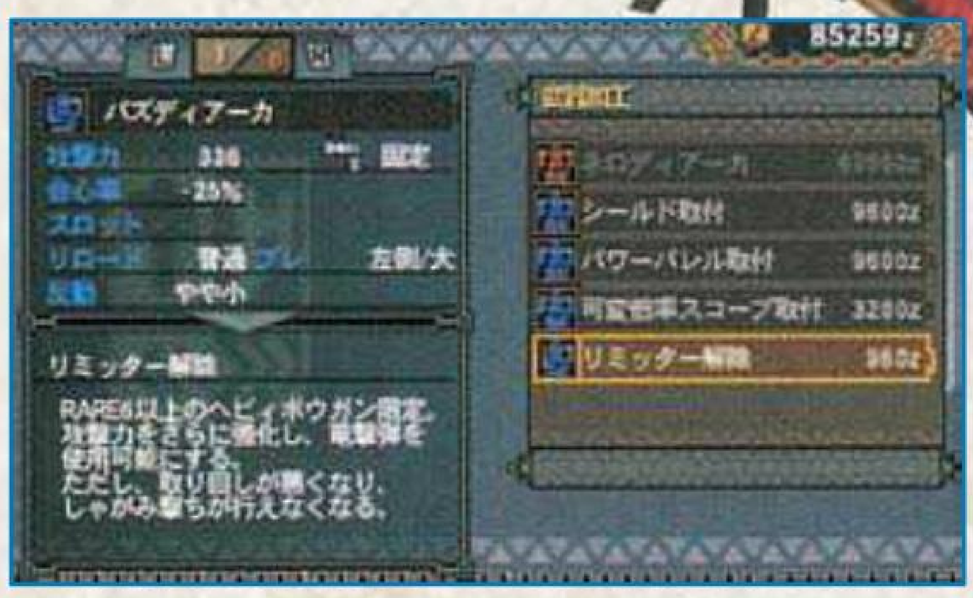


射击后翻滚回避



火力大幅提升

除了提升攻击力，还能使用威力巨大的龙击弹，解除限制后的重弩在火力方面得到全面提升。不过相对的，解除限制后重弩将无法使用蹲射。





重弩

解除限制后的变化

- 武器攻击力提升。
- 能使用威力巨大的龙击弹。
- 无法使用蹲射，但一部分子弹的装填数得到提升。

可靠的伙伴
茶茶和卡洋巴的小秘密

进行单人游戏的时候，玩家可以在莫加村遇到奇面族的小孩茶茶以及卡洋巴。他们能够通过舞蹈和更换不同的面具在任务中发挥各种作用，只要带他们一同狩猎，就能获得更多的能力哦！

有趣的对话





茶茶和卡洋巴会分别在每句话的最后加上茶（**チャ**）和巴（**ンバ**），非常有趣。

玩家可获得他们在任务中采集的素材



◀在任务中茶茶和卡洋巴有时候也会和猎人一样四处采集，和他们对话即可获得所采集的素材。



▶玩家除了选择是否带着茶茶和卡洋巴参加任务外，还能设定他们在任务中使用的面具和舞蹈。

若带他们参加任务将会有意想不到的收获！

茶茶和卡洋巴在任务中会做出各式各样的行动，有时候会帮助玩家消灭小型怪物，有时候会采集素材，还会根据猎人的行动产生不同反应。

依照玩家的行动产生不同反应



▲当玩家成功将鱼钓起后，他们会高兴地手舞足蹈，仿佛是自己钓上的一般。



生气后非常恐怖！



◀相对的，这是玩家钓鱼失败时他们做出的反应，因失望而趴在地上卡洋巴非常可爱。

◀受到怪物的攻击后，有一定几率进入暴怒状态，他们时他们会失去理智般发动猛烈地攻势，凶暴程度连怪物都会吓一跳哦。

跟着玩家一起设置炸弹



▲在任务中如果玩家设置了大桶爆弹，他们也会一同设置炸弹。在单人狩猎的情况下，帮忙设置的炸弹可是破坏部位的有利武器哦！

▶▼在任务中茶茶和卡洋巴会消耗耐力跳舞，这些舞蹈具有“攻击力UP”、“体力回复”等作用。不过他们在跳舞时受到攻击的话，当前的舞蹈将被强制中断。

跳出多彩的舞蹈支援玩家





▼戴上面具后茶茶和卡洋巴的说话语气也会随之改变。

使用特有的面具，让狩猎变得更加有趣！！

随着游戏的进展，玩家能获得越来越多的面具，这些面具不仅款式不一，所具备的能力也各不相同。除了茶茶和卡洋巴在初期自带的面具外，其余面具都能自由替换。

在任务中将素材放入面具后，随着时间的推移，放入的素材将会发生变化。只要活用这个面具，玩家可以像《MHF》中那样轻易获得很多高级道具哦。

神奇面具





油灯面具



会喷出火焰的面具，在黑暗的山洞中可代替火把进行照明。此外，戴上面具后茶茶和卡洋巴的攻击力将得到提升，附加了火属性的攻击将异常强力。

烤肉架面具





带着烤肉架的面具，戴上后可把自己当成烤肉架供猎人使用，只要让茶茶和卡洋巴戴上这个面具，在出发时就能省去带上一个烤肉架的麻烦。

毛球面具





可在地图上显示大型怪物所在地的面具，在没有染色球的情况下该面具可会起到意想不到的作用哦。



◀当在同一区域出现两头大型怪物的时候，戴上这个面具的茶茶和卡洋巴会向其中一头大型怪物投掷大便玉赶走它们。



将各式果实的成分融入在表面的面具，只要猎人在任务中陷入属性相关的异常状态，茶茶和卡洋巴便会使用面具的效果帮忙回复。

抗性面具



臭臭面具



以道具大便玉作为原型设计的面具，有着如同爆炸头一般的面具中放置了许多大便玉，在任务中可以随时取出并赶走大型怪物。



▲在和水兽的缠斗中不小心陷入水属性异常状态，此时戴上抗性面具的茶茶和卡洋巴便会使用面具的效果帮猎人回复。

砥石面具



面具顶上装有大型砥石的面具，拥有回复近战武器锋利度的能力，由于这副面具同时能提高茶茶和卡洋巴的狩猎能力，即使是不使用砥石的射手也可以使用。



◀使用该面具能将武器的锋利度一口气恢复，一些经常因为切换战斗风格而忘带砥石的玩家再也不用为此担心了。







在9月的任天堂发布会上《马里奥赛车》新作终于确定正式名称和发售日，这也是“《马车》系列”首次在标题中引入序号。以往的《马里奥赛车》在任天堂各主机上均有着出色销量，3DS上的《马车7》在继承系列传统玩法的基础又会带给我们哪些变化呢？接下来让我们一起看看吧！

文 洛克 美编 NINA



马里奥赛车7	Nintendo	竞速
3DS マリオカート7		日版
预定2011年12月1日	1～8人	4800日元
对应周边未定		对应玩家年龄：全年龄

上天下海无所不能！！



增加大量赛道

▶即使比赛场景变为空中，也别忘记使用道具坑害对手哦。





▲虽然水下场景没有氧气的设定，但还存在不少会阻扰玩家前进的陷阱。

和之前作品相比，本作的赛道将大幅扩充，不仅赛道数量有所增加，在比赛过程中玩家还能借助滑翔翼飞在空中，或是利用螺旋桨在水底驰骋。即使是同一条赛道也会因为玩家使用的辅助道具不同而产生变化，使游戏乐趣成倍增加。



▶滑翔翼部件的优异将决定赛车在空中的表现。

自由改装

和Wii版的《马里奥赛车》一样，本作也支持玩家自由更换赛车部件。在游戏中可供玩家替换的部件分为车架、轮胎和滑翔翼三类，部件以及角色自身的特点将决定赛车的最终性能，玩家可以根据自己的喜好配出只属于自己的赛车。





▲赛车的轮胎分为大、中、小三类，其性能各有差异。例如大型轮胎的抓地力较差，过弯时容易打滑，不过在直道部分就能显示出威力，根据赛道的特点来选择赛车部件才是明智之举。

主观视角



结合裸眼3D而追加的全新视角，在该视角中玩家可以方便地观察赛道的情况。若利用3DS的陀螺仪操作，还能通过左右摇晃机身做出拐弯的动作。

◀主观视角除了突显速度感外，还能让玩家更好地把握距离。

网络对战

“《马里奥赛车》系列”最大的乐趣莫过于多人同乐，本作除了支持本地面联外，还支持远程网络联机，并允许最多8人同时游戏，相信在茶余饭后邀上几名好友在线上进行一番角逐也是不错的选择。

新角色 新道具！





▲和世界各地的玩家展开较量吧！

▼在以往作品中作为裁判登场的拉基图在本作中也是可使用角色之一。





▲新道具浣熊尾巴能把对手的赛车扫翻。

©2011 Nintendo

日本游戏排行榜 TOP 10

关注日本劲爆新作 把握游戏流行趋势

JAPAN WEEKLY VIDEO GAME SALES CHART

2011 年 11 月 7 日～2011 年 11 月 13 日

1 NEW 初音未来 女歌手计划 扩张版 PSP

初音ミク –Project DIVA– extend

■ SEGA ■ 2011 年 11 月 10 日发售■音乐■ 4980 日元



凭借人气虚拟歌姬初音未来如日中天的人气，第三部音乐游戏作品再次登陆了 PSP 平台。本作是前作的扩张版，玩法上没有太大变动，整体难度较前两作有所提升。在选用了大量新曲的同时还收录了前两作连 DLC 在内的部分经典歌曲，喜欢的玩家绝不容错过。

本周：184 673 套　累计：184 673 套

2 NEW 战国 BASARA3 宴 PS3

战国 BASARA3 宴

■ Capcom ■ 2011 年 11 月 10 日发售■动作■ 5800 日元



比起前作《战国 BASARA3》，本作不但有许多人气老角色回归，也有充满魅力的新角色登场，总共 30 位个性十足的战国武将，足够让玩家们充分享受于战场上横扫千军时的快感。游戏的人物等级上限从 99 级提升到了 200 级，能力也得到了全面的成长，爽快感足以突破天际。

本周：124 197 套　累计：124 197 套

3 NEW 跨越我的尸体 PSP

俺の尸を越えてゆけ

■ SCE ■ 2011 年 11 月 10 日发售■角色扮演■ 4980 日元



原作为 PS 主机后期的异色杰作，独特的世代传承系统就算是在今天也鲜有其他游戏敢于模仿。移植到 PSP 平台的本作保留了原汁原味的系统，同时加入了联机要素，不但可以交换彼此的角色，死去的角色也会变成神明，给其他玩家后可用作交神，产生新的后代，游戏趣味进一步提升。

本周：94 085 套　累计：94 085 套

排名	游戏	信息	销量	平台
↓ 4	超级马里奥 3D 大陆 スーパーマリオ 3D ランド	■ 2011 年 11 月 3 日发售 ■ Nintendo ■平台动作	本周 93441 套 累计 435345 套	3DS
↓ 5	最终幻想 零式 ファイナルファンタジー零式	■ 2011 年 10 月 27 日发售 ■ Square Enix ■角色扮演	◆本周 57091 套 ◆累计 661668 套	PSP
NEW 6	战国 BASARA3 宴 战国 BASARA3 宴	■ 2011 年 11 月 10 日发售 ■ Capcom ■动作	◆本周 50747 套 ◆累计 50747 套	Wii
NEW 7	潜龙谍影 和平行者 HD 版 メタルギア ソリッド ピースウォーカー HD エディション	■ 2011 年 11 月 10 日发售 ■ Konami ■动作	◆本周 39743 套 ◆累计 39743 套	PS3
NEW 8	口袋妖怪乐园 2 ポケパーク 2 ～Beyond the World～	■ 2011 年 11 月 12 日发售 ■ Pokemon ■动作	◆本周 35785 套 ◆累计 35785 套	Wii
↓ 9	星之卡比 Wii 星のカービィ Wii	■ 2011 年 10 月 27 日发售 ■ Nintendo ■动作	◆本周 24778 套 ◆累计 216198 套	Wii
↓ 10	战地 3 バトルフィールド 3	■ 2011 年 11 月 02 日发售 ■ EA ■主视角射击	◆本周 18792 套 ◆累计 139336 套	PS3

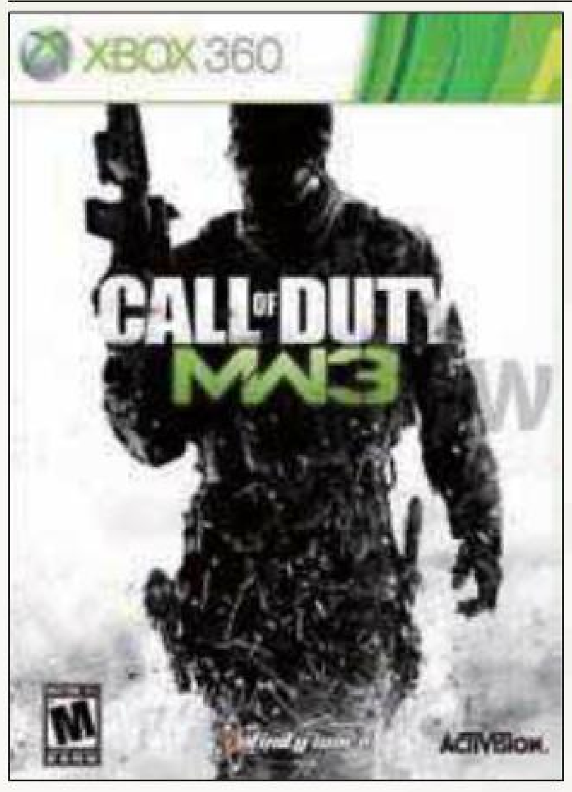
双版本均登上销量排行榜前十位，《战国 BASARA3 宴》的魅力果然难以抵挡，不过排在榜首的却是粉丝群体人强马壮的《初音未来 女歌手计划 扩张版》，本作虽然是资料片性质，不过制作上诚意十足，拔得头筹也是合情合理的。榜尾最引人注目的自然是日版的《战地 3》，看来主视角射击大作在日本市场也是有着忠实玩家群体的。

美国游戏排行榜 TOP 10

关注美国劲爆新作 把握游戏流行趋势

USA VIDEO GAME SALES CHART

2011 年 11 月 6 日～2011 年 11 月 12 日



1 COD 现代战争 3 X360

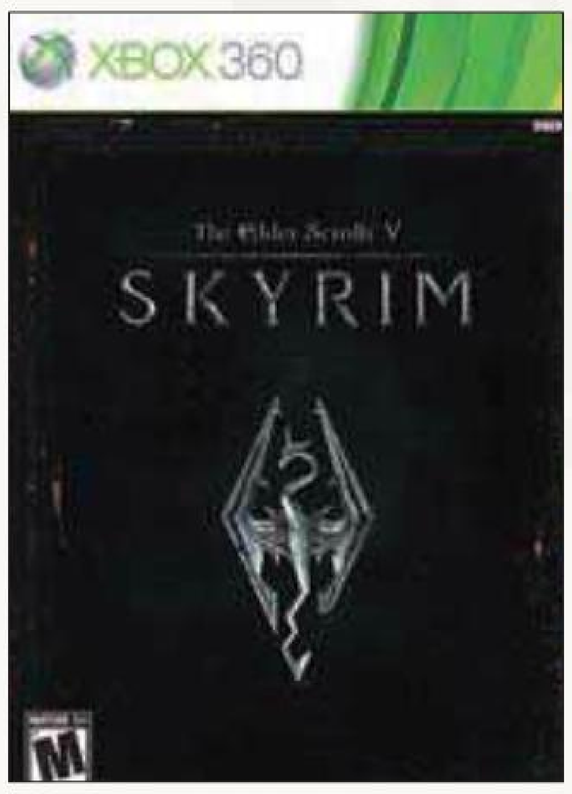
Call of Duty: Modern Warfare 3

■ Activision ■ 2011 年 11 月 8 日发售■主视角射击■上周排位：–

王者归来，《COD 现代战争 3》用更为震撼的电影式战争场面和更为紧凑的剧情，证明了这一系列并未因为制作组的人事变动而衰落。除了精彩的单人战役外，游戏的特别行动模式当中，还有耐玩度十足的生存模式和挑战性极强的任务模式等待着玩家去体验，当然，全面进化过的网战也是不可错过的。

本周：4 554 165 套　累计：4 554 165 套

排名	游戏	信息	销量	平台
2	COD 现代战争 3 Call of Duty: Modern Warfare 3	■ Activision ■ 2011 年 11 月 8 日发售 ■主视角射击■上周排位：–	◆本周 2566084 套 ◆累计 2566084 套	PS3



3 上古卷轴Ⅴ 天际 X360

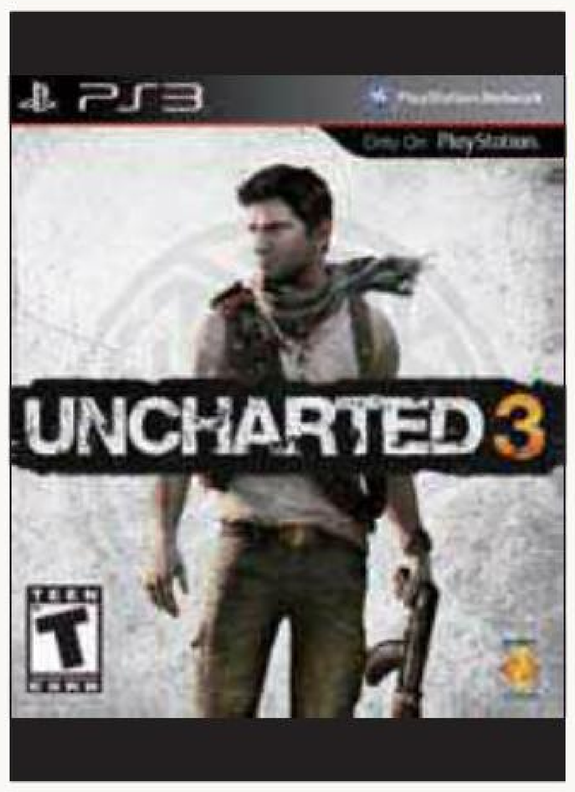
The Elder Scrolls V: Skyrim

■ Bethesda Softworks ■ 2011 年 11 月 11 日发售■角色扮演■上周排位：–

更广阔的世界，更丰富的任务，更多的 NPC，还有更具挑战性的敌人：龙，《上古卷轴Ⅴ 天际》试图在前作的基础上进一步强化游戏的自由度和强烈的史诗感，改革过的技能系统带上了《辐射 3》的影子，新增添的龙吼术进一步扩充了玩家的战术可能性，游戏过程投入感十足。

本周：1 516 807 套　累计：1 516 807 套

排名	游戏	信息	销量	平台
4	上古卷轴Ⅴ 天际 The Elder Scrolls V: Skyrim	■ Bethesda Softworks ■ 2011 年 11 月 11 日发售 ■角色扮演■上周排位：–	◆本周 581751 套 ◆累计 581751 套	PS3
5	战地 3 Battlefield 3	■ EA ■ 2011 年 10 月 25 日发售 ■主视角射击■上周排位：2	◆本周 165481 套 ◆累计 2485599 套	X360
6	跳舞吧 3 Just Dance 3	■ Ubisoft ■ 2011 年 10 月 7 日发售 ■音乐■上周排位：4	◆本周 156738 套 ◆累计 649014 套	Wii



7 未知海域 3 德雷克的诡计 PS3

Uncharted 3: Drake's Deception

■ SCE ■ 2011 年 11 月 1 日发售■动作冒险■上周排位：1

来到系列第三代，《未知海域 3 德雷克的诡计》维持了作品一贯高水平的同时，加强了故事描述的深度，挖掘了德雷克童年时的成长经历，也在剧情主线中增添了更多的悬念。本作将故事场景转移到了一望无垠的大沙漠中，出色的光影表现和细致的场景构造让游戏的画面变得更加赏心悦目。

本周：142 352 套　累计：723 421 套

排名	游戏	信息	销量	平台
8	潜龙谍影 高清收藏 Metal Gear Solid HD Collection	■ Konami ■ 2011 年 11 月 8 日发售 ■动作■上周排位：–	本周 130347 套 累计 130347 套	PS3
9	光环 致远星 Halo: Reach	■ Microsoft ■ 2010 年 9 月 14 日发售 ■主视角射击■上周排位：17	本周 102350 套 累计 6863621 套	X360
10	战地 3 Battlefield 3	■ EA ■ 2011 年 10 月 25 日发售 ■主视角射击■上周排位：3	◆本周 95777 套 ◆累计 1357586 套	PS3

如果说上期的《战地 3》是王者风范，那这次登陆的美榜的《COD 现代战争 3》可谓是君临天下，双版本销量达到了 700 万，连带着把 X360 的硬件销量都提高了接近一倍，强大的气场真可谓是惊天动地，不过紧随其后的《上古卷轴Ⅴ 天际》可是一点也不示弱，X360 版仅仅两天便创造了 150 万的销量，受欢迎程度可见一斑。

新作打榜

①《未知海域3》在日本市场的销量虽然无法和欧美地区相比，不过就一款美式游戏来说也算得上畅销，上市一周便卖出了13万套。萌萌的《元气史莱姆3 大海盗与尾巴团》销量也颇为不错。

②榜首大作如云，美榜的榜尾也有不少新游戏，低龄向的《乐高哈利波特 5-7年》每个版本卖出的数量相差不大，就连NDS版也卖出了5万，算得上是一本万利，而Wii版的《COD现代战争3》卖出了6万多套，看来素质不俗。

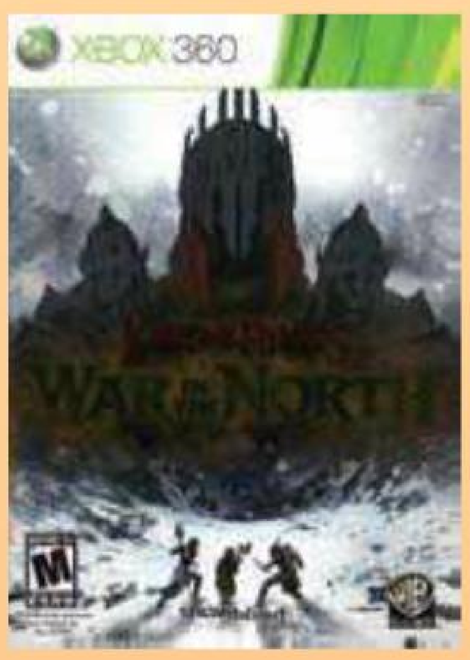
日本新作一览



排名	机种	游戏名称	发售时间	累计销量
2011年10月30日～2011年11月6日				
11	PS3	未知海域3 德雷克的诡计	2011.11.1	137,770套
13	PSP	世界足球 胜利十一人2012	2011.11.3	60,808套
14	3DS	元气史莱姆3 大海盗与尾巴团	2011.11.2	48,512套
31	X360	速写之脑	2011.11.10	3,993套
47	X360	战地3	2011.11.2	28,165套
2011年11月7日～2011年11月13日				
14	PS3	偶像大师2	2011.10.27	74,792套
25	PSP	萝球部	2011.10.27	24,669套
30	PS3	FIFA 12	2011.9.27	3,993套
33	PSP	战律之云	2011.10.27	19,622套
35	PSP	仙境传说 光与暗的皇女	2011.10.27	137,770套

本作是以“《DQ》系列”中的人气生物史莱姆为主角推出的游戏作品。玩家要控制可爱的史莱姆展开拯救世界之旅。游戏除了传统的迷宫冒险之外，还有乘船出海对抗海盗的海战模式，如果在海战中获胜玩家还能获得新战舰部件的设计图。利用生产出来的部件玩家可以随意DIY自己的战舰。

美国新作一览



排名	机种	游戏名称	发售时间	累计销量
2011年10月29日～2011年11月5日				
12	PS3	指环王 北方战争	2011.11.1	75,773套
14	PSP	Fate 新章	2011.11.1	74,084套
15	PS3	索尼克 世代	2011.11.1	71,127套
20	X360	黄金眼007 重装上阵	2011.11.1	51,601套
26	PS3	黄金眼007 重装上阵	2011.11.1	34,798套
2011年11月6日～2011年11月12日				
15	X360	乐高哈利波特 5-7年	2011.11.11	89,145套
17	Wii	乐高哈利波特 5-7年	2011.11.11	86,494套
20	Wii	COD 现代战争3	2011.11.8	64,991套
21	PS3	乐高哈利波特 5-7年	2011.11.11	63,006套
23	NDS	乐高哈利波特 5-7年	2011.11.11	56,917套

虽然使用的背景仍然是源自奇幻巨著《指环王》的世界观，但是本作讲述的却是一个原创的故事，描述了人类游侠、矮人战士和精灵法师在中土大地北方对抗兽人军队入侵时的故事，除了三位主角，游戏中玩家还能够得到一头巨鹰的帮助，史诗般的故事情节充满了吸引力。

2011 日本主机销量榜

HARDWARE

※总销量统计起始日期为2011年1月1日

名次	机种	总销量	11月1日～10月6日	11月7日～11月13日
1	3DS	2 413 772台	145 271台	100 782台
2	PSP	1 416 278台	27 952台	22 785台
3	PS3	975 420台	26 966台	22 941台
4	Wii	447 283台	11 725台	12 428台
5	NDSi LL	271 845台	2 041台	1 751台
6	X360	60 890台	1 699台	1 531台
7	PS2	79 640台	1 457台	1 294台
8	NDSi	234 738台	1 057台	909台
9	NDSL	19 508台	33台	20台
10	PSPgo	15 420台	0台	0台

美国家用主机总销量榜

HARDWARE

※总销量统计起始日期为主机发售日

名次	机种	总销量	10月30日～11月5日	11月6日～11月12日
1	X360	34 324 821台	169 349台	324 046台
2	PS3	21 496 921台	120 688台	142 937台
3	Wii	42 553 905台	115 351台	140 201台
4	3DS	2 387 216台	112 203台	138 278台
5	NDS	56 266 620台	51 032台	63 025台
6	PSP	22 600 065台	23 173台	27 781台
7	PS2	56 260 415台	18 115台	21 253台

上表中的NDS包括NDSL、NDSi的销量；PSP包括PSPgo的销量

@读者期待榜@

这次的调查有没有令各位80后玩家们感到心潮澎湃，回想起了自己的童年时光。以现在的眼光看起来，《圣斗士星矢》这部作品远远还不是一部完美的动漫作品，但是其对于80后这一代人的意义已经远远超过了本身的娱乐意义，成为了一种时代的标志，让我们来看看各位玩家们又是如何看待即将发售的《圣斗士星矢战记》这部游戏的。

※每期的调查表都会在UCG的官网上更新，参加投票并提交评语的读者，将有资格参加UCG的幸运读者抽奖哦！中奖情况请参看下期《游戏机实用技术》（即参加287期投票的读者将有机会参加288期的抽奖，奖品设置可参照当期的“读编往来”栏目）。此外，我们的邮箱地址是ucg@ucg.cn，欢迎各位来信说出自己的意见，帮助洛克共同进步。

本期特殊调查：为了缅怀童年的回忆，各位玩家会选择买一盘《圣斗士星矢战记》来玩吗？

对于有50%的玩家选择了会买一盘来缅怀旧日的好时光，洛克我一点也不觉得惊讶，能够让FANS们乖乖买帐一向都是动漫改编作品的特点之一，不过相信各位选择了入手这款作品的玩家们，都还是为了缅怀那一段再也无法寻回的美好时光吧。对于有高达17%的玩家选择不入手，洛克也表示非常理解，因为从一部对战型的动漫作品变成了横扫千军的无双类游戏，这里头的风格差异终究有点大，喜欢原作的玩家们觉得无法接受也是合情合理的。令人在意的是，还有高达25%的玩家选择了“其他”选项，里头的大部分理由都是表示自己根本没有PS3，想玩也无法玩，不过PS3今年下旬才刚进行了一次降价，那些原本就有购入意愿的玩家们也请多多关注我们的软硬兼施栏目，来制定一下你们的购机计划哦，下面让我们来看看各位读者们的留言：

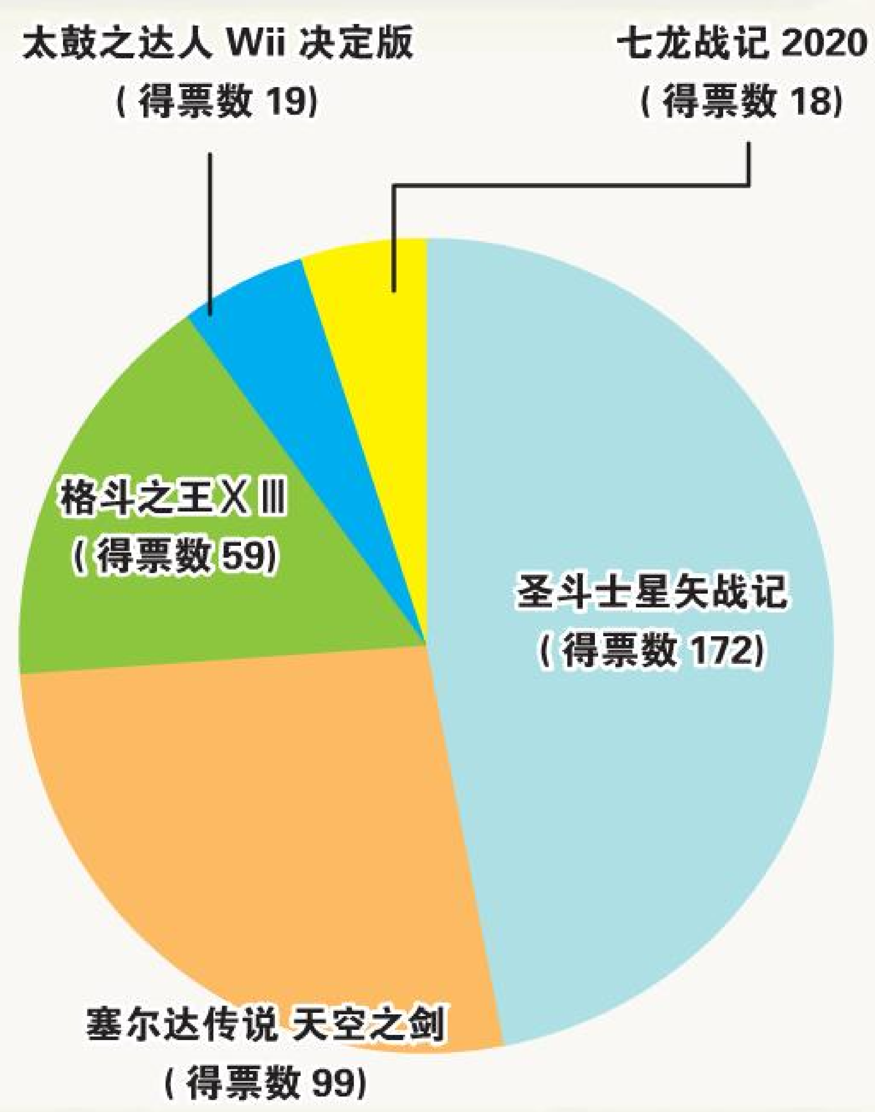
klesdia：叔叔辈的回忆！！！年少时的热血！！燃烧吧！我的小宇宙！！！

大白抹布：希望大卖特卖，让骗钱却又让人心甘情愿掏腰包的万代继续出龙珠无双、机战无双、银魂无双、数码宝贝无双……吧，灭哈哈

龙瑶变成龙猫：记得小学的时候和好友模仿天马流星拳什么的，伤感……

287期排行榜最期待游戏调查

在国内玩家当中群众基础深厚的《圣斗士星矢战记》以47%的得票率获得本期读者最期待游戏的第一名，希望游戏素质能够对得起各位玩家们的期待，而排在第二名的则是刚刚被IGN评为满分神作的《塞尔达传说 天空之剑》，得票率也高达27%各位刚刚在《战国BASARA 3 宴》中狂欢过的Wii玩家们又可以去展开一次穹苍之上的冒险了。同样深为国内玩家们所知的“《格斗之王》系列”新作《格斗之王 XⅢ》则得到16%的票数，相信各位玩家们已经迫不及待地要试一试重新取回苍炎力量的八神庵了吧。详细的得票结果如右：



读者评论

圣斗士星矢战记

小铭：快出吧，我的热血都快沸腾得蒸干了！

零零风风：能够使用黄金圣斗士，人生足矣！

太鼓之达人 Wii 决定版

龙瑶变成龙猫：从街机玩到家用机，从小玩到大，没有错过的理由！

塞尔达传说 天空之剑

扑克脸：从FC时代一直玩到现在的塞尔达传说，怎能不支持啊。

kiri-moon：我从小就喜欢这个戴绿帽子的男人！！！

格斗之王XⅢ

如风睿：没得说，就是经典。

GOLDEN EYE CROSS REVIEW

黄金眼



上古卷轴V 天际

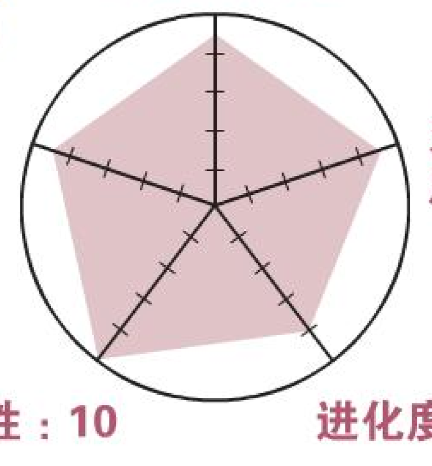
多机种 X360/PS3



- The Elder Scrolls V: Skyrim
- Bethesda Softworks
- 角色扮演
- 2011年11月11日
- 美版

总分 27

黄金珍藏





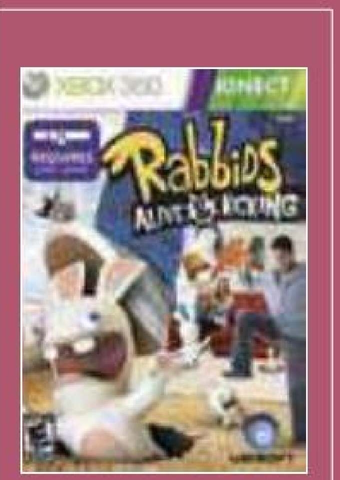
稀饭：从广义的标准上来说，本作并非是完美无暇的，但是在这一游戏类型上，《上古卷轴V 天际》达到了一个新的层次，更广阔的世界，更多的支线任务与互动NPC，更多有趣的地下城保证了游戏的核心乐趣，而参考《辐射3》改进而来的技能系统比前作更为直观洗练，角色培养变得更随心所欲。

本作的画面乍看上去还不错，但是在游戏进行到第一个村子之后粗糙的本质暴露无遗，贴图质量很低，尤其是山脉和岩石，明显没有认真做。本作的升级系统比前作有了一定的简化，但是乐趣丝毫没有减少，可以说培养人物是本作最大的乐趣。战斗比较爽快，满足一定条件还能使用终结攻击。

Bethesda的作品总是带给玩家广袤无比的世界让人自由探索、创造自己的故事，《天际》又登上了新的高度。本作不仅拥有系列有史以来最美丽、气氛营造最好的场景，而且有着讲不完的故事，任务也极为多样，克服了很多沙箱式RPG的枯燥感。惟一遗憾的是Bethesda作品BUG太多的老毛病还是不见好转。

疯兔 活蹦乱跳

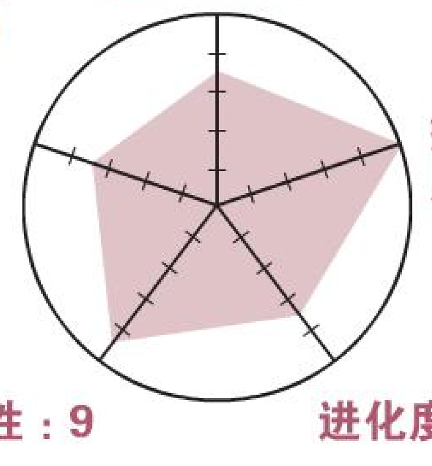
X360



- Rabbids: Alive & Kicking
- Ubisoft
- 动作
- 2011年11月08日
- 美版

总分 24

热血推荐





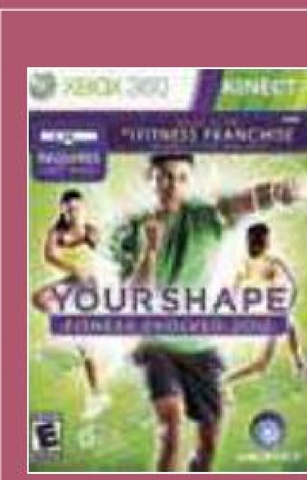
本作是迷你游戏大集合，收录的游戏不仅数量众多且内容劲爆，部分游戏的猥亵程度更是挑战玩家的神经底线。此外本作支持4人同屏游戏，叫上几个好友共游更是欢乐无比。可惜部分问答游戏有凑数的嫌疑，而小游戏的选择方法也略显繁琐，需要右手上下挥动逐个选择，时间一长手臂容易发酸。

猥琐的兔子们又回来了，这次是用Kinect来对付它们。游戏由很多迷你游戏组成，其中不少游戏都开创了全新的玩法，令人印象深刻。特别是还有支持4人同乐的游戏，对玩家的空间要求就更高了。不过操作还是略感不便，游戏开始和结束时的选择比较繁琐，抱着轻松心态来玩会更有感觉。

小游戏的数量不少，但其中有不少脑筋急转弯或瞬间反应的游戏都不太适合用体感来操作。教程不体贴，就算能看懂解说文字，但正式游戏时还是会手忙脚乱不知道该如何达成过关的要求。每个游戏结束后无法跳过的的照片展示和结算有点拖沓，不过疯兔们的倾情演出足以盖过上述的所有问题。

型可塑 2012

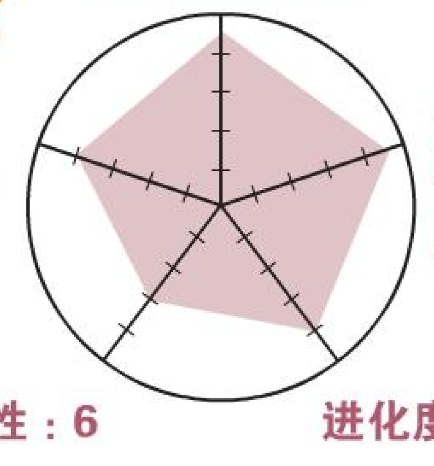
X360



- Your Shape Fitness Evolved 2012
- Ubisoft
- 体育
- 2011年11月8日
- 美版

总分 25

热血推荐





和本作一比，卖了几百万的前作就像是用华丽的画面忽悠玩家的骗子。针对前作不下载DLC就没有太多实质内容的问题，本作进行了大幅强化，玩法丰富多彩，趣味性游戏也增加了很多，个人最喜欢RUN THE WORLD模式。游戏为玩家准备了长达90小时的健身课程，热烈期待中文版的发售！

作为Kinect平台上最受欢迎的体感游戏，《型可塑2012》的品质同样没有让热爱运动健身的玩家们失望，更强劲的侦测功能将玩家每一个细小的身体动作精准捕捉，及时纠正不到位的动作，从而达到最有效的健身效果。本作还新增了Run the World模式，让玩家一边跑步一边浏览世界各地的风光，一定程度上减少了枯燥。

玩家在游玩本作前应该做好消耗大量体力的心理准备。首先游戏的画面得到进一步加强，新加入众多小游戏使得健身的乐趣成倍上升。系列最大的特色就是合理有计划的健身，效果强于盲目的运动，体贴易懂的教程让人度过轻松愉悦的健身过程。强烈推荐给对自己体态不满意的玩家购入。

速写之脑

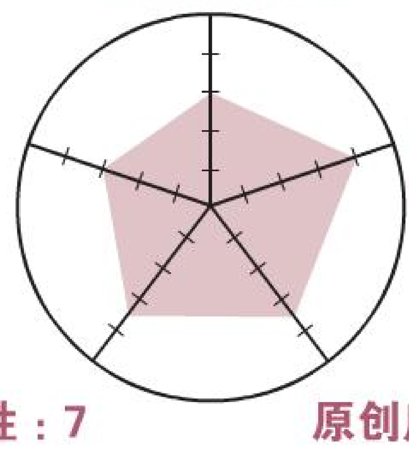


X360

- INSTANT BRAIN
- Cave
- 文字冒险
- 2011年11月10日
- 日版

总分 23

画面表现：6



音乐音效：6　女性声优阵容：8

游戏性：7　原创度：7

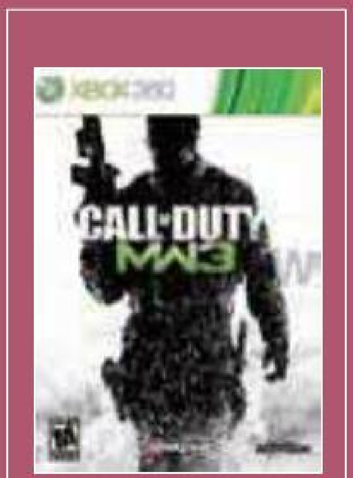


游戏的玩法类似于《逆转裁判》，玩家要通过收集证据并推理来找出真凶。不过主人公的特殊能力是从对象的回忆中拍摄照片，藉此来完成推理，具有一定新意。游戏的人设很有特点，性感插图不少，女性声优阵容也相当强大。不过游戏中经常需要读盘，可能是制作方的经验问题。

本作是射击游戏名厂CAVE带来的一款正统文字冒险游戏，除了人设与大牌声优较为吸引玩家，本作中的大量推理场面也有不少的看点，特别是利用相机探寻过去回忆的系统，颇有解谜游戏的味道。另外，游戏还附带对应Kinect操作的《怒首领蜂》，无形中也增加了不少卖点。

专做弹幕射击游戏的Cave出手不凡，一上来就为大家带来了一款精品文字冒险游戏。游戏难度不低，但有着完善的辅助系统，不用担心玩不下去。游戏还自带《怒首领蜂》和《NIN2 BRAIN》两款游戏，成就上限多达1500，创下迄今为止的X360光盘游戏记录，成就犯必玩！

COD 现代战争 3



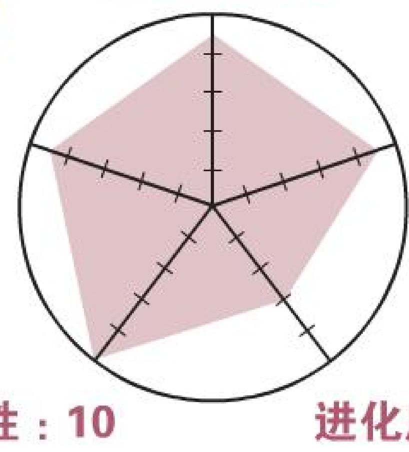
多机种 X360/PS3

- Call of Duty: Modern Warfare 3
- Activision
- 主视角射击
- 2011年11月8日
- 美版

总分 27

黄金珍藏

画面表现：9



音乐音效：9　震撼度：9

游戏性：10　进化度：6



稀饭

没有任何人可以否认本作的优秀，在良好地继承了《COD 现代战争》系列单机战役模式的优秀剧情表现力和特别任务模式的挑战性外，还加入了耐玩度十足又相当强调玩家技术的生存模式，进一步地拓展了游戏的娱乐方式。但本作的创新之处并不太多，没有给人一种足够强的新鲜感。

仅凭《COD》之名你就知道今年不可能错过它，再多的质疑在实际玩到后都会佩服得五体投地。本作单机情节没有冷场，几乎是从头火爆到尾。故事模式的老兵难度简单程度为系列之最，少了些挑战性。此外，网战内容依然会抹杀大量时间，可惜对于一直玩过来的玩家来说新鲜感还是少了点。

战役模式中处处可见向前几作致敬的镜头，有确实做出第三次世界大战的感觉。新增的生存模式很有意思，任务模式的数量虽然下降，但依然极有难度。网战模式有部分改进，但总体来说只能算是进化而不是变化。前几代玩得太投入的人，恐怕用不了多久就会觉得厌烦，但不可否认它依然是比下有余的。

元气史莱姆 3 大海盗与尾巴团



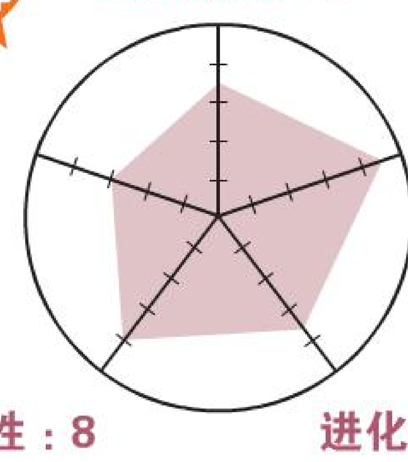
3DS

- スライムもりもりドラゴンクエスト3 大海賊としっぽ団
- Square Enix
- 动作冒险
- 2011年11月2日
- 日版

总分 24

热血推荐

画面表现：7



音乐音效：6　悠闲度：9

游戏性：8　进化度：7



沉寂了整整6年，本系列终于迎来了第三作。游戏继承了系列一贯简单轻松的风格，无论画面还是系统方面都没有太大变化，全新的海战玩法与前作的勇车战接近。游戏流程虽短，但船体零件众多，收集要素丰富。特性各异的弹药和同伴使游戏战略性大大提高，很适合悠闲的时候拿出来游玩。

稀饭

系列虽然来到了全新的平台，但画面并没太大的提升，即使开了3D效果后人物还是给人纸板一样的感觉。游戏的流程比较短，通关好多少令人有点意犹未尽，但丰富的收集和隐藏要素也是本作值得细细品味的地方。玩法跟前作变化不大，操作非常简单而且难度也不高，任何人都能轻易上手。

和前作相比，游戏的基本系统没有太大变化，玩家依然靠几个基础动作推进流程，从中期开始引入的弹药和同伴让战斗策略性有所提升，可惜新增的海上战斗有些换汤不换药，玩法和之前的车战类似。好在游戏的收集要素十分丰富，大量船体零件穿插在流程之中，想要收集所有内容要耗费不少时间。

刺客信条 启示录



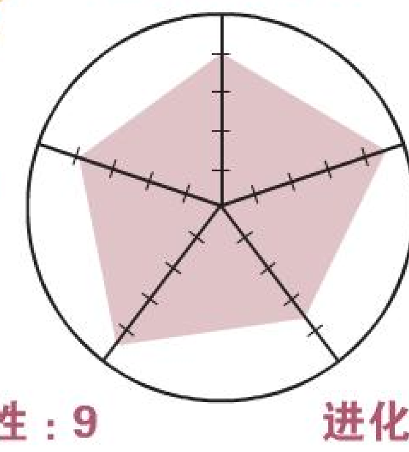
多机种 X360/PS3

- Assassin's Creed: Revelations
- Ubisoft
- 动作
- 2011年11月15日
- 美版

总分 27

黄金珍藏

画面表现：8



音乐音效：8　剧情传承：9

游戏性：9　进化度：7



不论游戏的舞台是设置在哪个城市，《刺客信条》总能将其美景与风土人情表现出来，扑面而来的文化气息与细腻的道具设计从来都是那么美丽。本作的单机部分内容丰厚，系统成熟，剧情表现力非常到位。多人模式比前作还要出色，规则与玩法显得愈加成熟，不亲自试试的话，绝对会是一场遗憾。

本作系统比起前作来进化不大，新增加的几样暗杀工具给游戏带来了一些别样的乐趣，暗杀时候的手感也一处既往地出色。不过本作的人物塑造显然没有前面两作成功，可能也是为了突出主角们的地位而刻意淡化其他角色。游戏内容非常丰富，但是有些时候会遇到一些小BUG，很影响游戏心情。

稀饭

要平衡三个人物之间的故事线比例并不容易，但育碧还是很好地做到了这一点。游戏的图像技术升级让画面水平跟得上时代的步伐，音乐部分也表现良好。游戏的核心系统表现仍然优异，而新加入的防御战则做得不太好，不过最令人赞叹的还是网战部分加入了故事元素，强化了玩家的游戏体验。

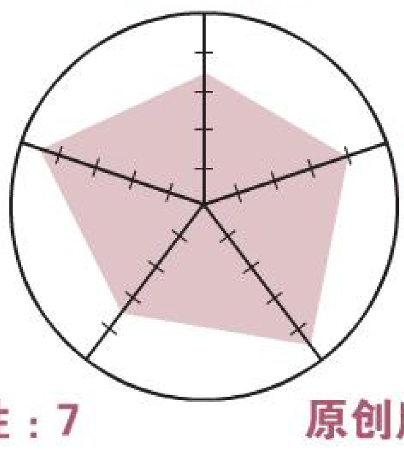
Kinect 迪士尼乐园大冒险



X360

■Kinect Disneyland Adventures
■Disney
■动作冒险
■2011年11月15日
■美版

总分 23



画面表现：7
合家欢度：8
原创度：9
游戏性：7
音乐音效：9



不得不说本作的创意是很新颖的，它圆了很多玩家不能亲临迪士尼乐园的梦。在这里你可以和各种各样的迪士尼明星互动，而不是像在乐园里和扮演这些明星的工作人员互动。游戏收录了多个迪士尼的经典世界，每个世界里都有多种迷你游戏玩法。此外游戏中还隐藏着大量要素，耐玩度也值得保证。

能与心爱的迪士尼角色们进行互动是本作的一大卖点，登场角色的数量令人满意。但玩过本作那难度不低的小游戏后不禁令人怀疑这是否为小朋友们开发的游戏。多人同乐时对游玩环境的要求较高，而且体感的精准度略低于同类型的 Kinect 游戏。由于动作的重复性偏高，时间一久容易疲劳。

完整模拟出了迪士尼乐园，还没有去过迪士尼乐园的玩家可以借助本作一览这座童话世界的独特风姿。类型多变的小游戏难度并不算低，关卡设计得颇有新意，玩家非但不会觉得沉闷，甚至会体验到惊心动魄的感觉。简单的操作与妙趣横生的游戏体验使得本作成为近期 Kinect 游戏中的一大亮点，推荐和朋友一起体验。

战国 BASARA3 宴

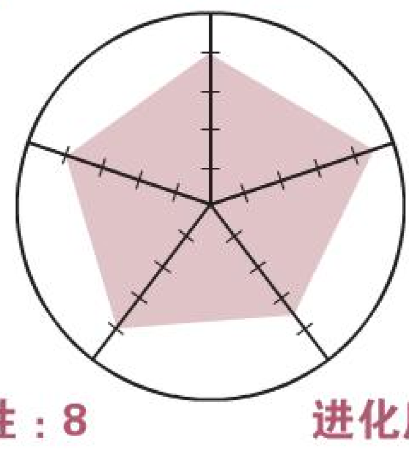


PS3

■战国BASARA3 宴
■Capcom
■动作
■2011年11月10日
■日版

总分 25

热血推荐



画面表现：8
热血度：9
进化度：7
游戏性：8
音乐音效：8

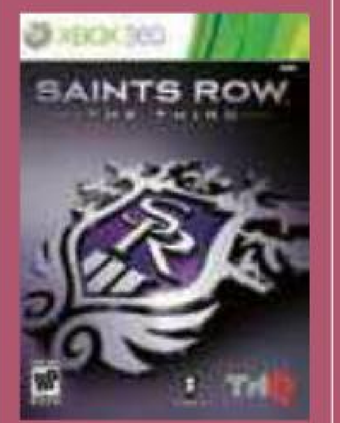


本作不但新增了 14 名武将，而且连前作已有的 16 名武将的技能也都进行了一定程度的调整，爽快度再上新高。备受粉丝们好评的“天下统一”回归，新增加的“战国 Dream Chance”模式更是能让玩家体验到一夜暴富的快感。不足之处在于没有故事模式的 6 名新增武将只有一个固有奥义和

对“宴”的评价要一分为二，如果直接玩本作，30 个个性十足、招式绝不雷同的角色，多样化的技巧与装备组合，以及模式的丰富和细节的改良，都能让玩家得到超爽的体验。但只有 8 个角色有故事模式、6 个角色只有一种奥义，仅 8 个新关卡，却让前作已经投入上百小时的老玩家无法满足。

取名为“宴”，就是要玩家大闹一翻，为此本作一口气增加了 14 名新角色，可用角色达到 30 人。等级上限也翻了一翻，游戏也因此变得更加耐玩。部分剧情入木三分，比如关于天海过去的剧情，相信能让他的人格魅力上升一个层次吧？割草爱好者还不赶快拿起手柄，Let’s Party！

黑道圣徒 3

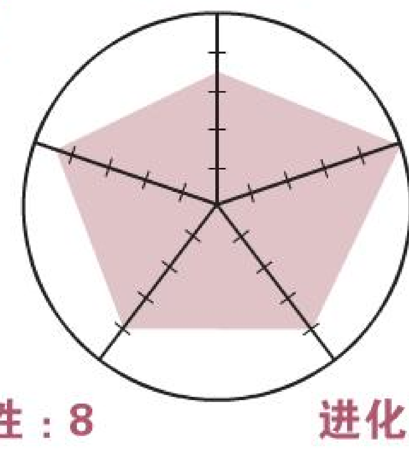


多机种 X360/PS3

■Saints Row: The Third
■THQ
■动作射击
■2011年11月15号
■美版

总分 25

热血推荐



画面表现：7
荒诞疯狂度：10
进化度：8
游戏性：8
音乐音效：9



这是一款到后期自由度满点的游戏，恶搞内容和剧情都让人忍俊不禁，不过同时又让人觉得实在是太酷了。游戏中充斥着不少成人内容，可能会遭来一些反感。此外，游戏的画面是最薄弱的环节，战斗和驾驶都欠缺考究，没有掩体和辅助瞄准显得有些落伍。游戏的音乐很赞，推荐给玩家。

如果评选的是猥琐程度的进化度的话，我很想给本作 11 分。本作的猥琐程度在前作的基础上又翻了好几番，我相信有很多玩家是接受不了这种风格的，很多很过分的猥琐细节也影响了本作的评价。不过抛开这些元素，本作作为一款沙箱游戏来说素质还是不错的，丰富的内容足以让玩家乐在其中。

稀饭

把《GTA》的游戏模式和一大堆荒诞不经的要素丢进搅拌机里充分混合，得出来的就是《黑道圣徒 3》。本作的画面和系统都算不上好，甚至可以说是有点粗糙，不过夸张搞笑的剧情和疯狂有趣的火爆场面都充分地满足了我对这款游戏的期待，细致的人物创造系统令人满意，音乐也相当优秀。

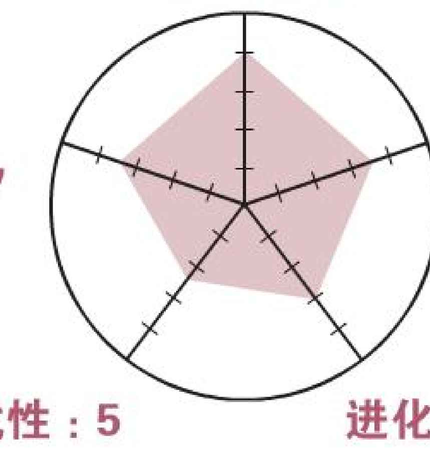
极品飞车 亡命天涯



多机种 X360/PS3

■Need for Speed: The Run
■EA
■竞速
■2011年11月15日
■美版

总分 20



画面表现：8
驾驶手感：7
进化度：6
游戏性：5
音乐音效：7



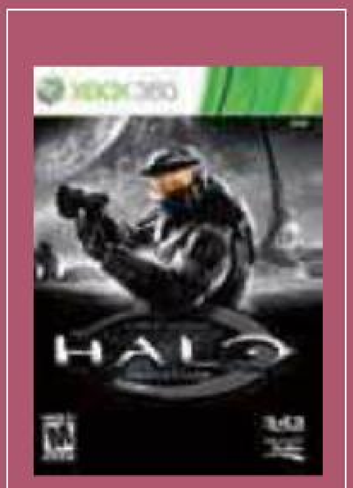
迈克尔·贝拍摄的预告片和好莱坞式汽车追逐概念令人很是期待了一番，可惜实际游戏却与那段预告片相去甚远。游戏中的汽车种类与驾驶手感都还算不错，赛道数量也不少，游戏模式比较丰富。但是超长的读盘时间实在令人心烦，QTE 设计得过于廉价，场面的火爆程度与《机车风暴 启示录》相比差距太大。

稀饭

本作的故事原本令人期待，但最终笔者发现游戏的剧情根本无法构成一个完整的故事，过于线性的流程也让游戏过程变得沉闷，游戏音效不错，但重复利用率太高，不同 NPC 嘴里的台词听起来都差不多。幸好使用了霜寒 2 引擎的画面相当不错，联机模式也乐趣十足，总算没有沦落到一无是处的地步。

因为对前作意犹未尽，因此对这款好莱坞式赛车游戏原本颇为期待。游戏融入了大量剧情要素，不过故事实在没什么存在感，白白浪费了几位好演员。丰富的赛道令人满意，在赛车过程中也有一些类似于《机车风暴》的场景破坏，但是设计不够合理，经常成为破坏游戏流畅度的绊脚石。

光环 战斗进化 周年纪念版

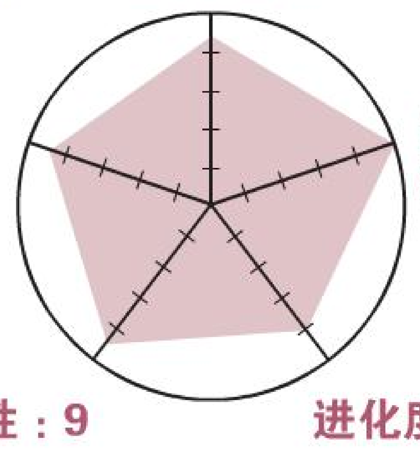


X360

■Halo: Combat Evolved Anniversary
■Microsoft
■主视角射击
■2011年11月15日
■美版

总分 26

热血推荐







这款复刻游戏可以充分地让玩家们体验诞生于十年前主视角射击游戏革命之作的风采，游戏最大的特色是加入了比对模式，随时可以查看十年前的画面效果，不仅能让玩家明确地看到画面的进化，还能起到一定的“战术效果”。不过游戏本身变化不大，如果能加入一些后面作品的新系统就好了。



本作算是高清重制作品中诚意比较足的，画面基本上达到了次时代的标准。新增的网战模式直接把《致远星》的网战部分拿来用，虽略有偷懒之嫌，但也算紧跟潮流。游戏难度比较高，很多地方保持了十年前的设定没有更改，玩惯了近几年出品的主视角射击游戏的玩家可能需要一定时间去适应。



游戏的画面以今天的眼光来看的确有些过时，但在年末众多重制版中绝对是个中翘楚，一键切换原版/重制画面的设定非常有意义，可以让新老玩家感受到这十年来系列的进化。游戏的手感打法也和原版一样，没玩过的人必然会觉得各种不适应，但对FANS来说绝对是有纪念意义的。

初音未来 女歌手计划 扩张版

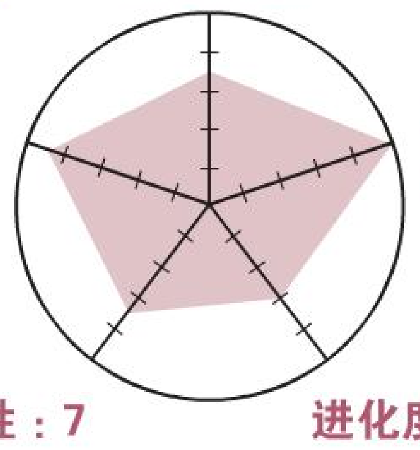


PSP

■初音ミク —Project DIVA— extend
■SEGA
■音乐
■2011年11月10日
■日版

总分 24

热血推荐







作为前作的扩张版，难度也一并“扩张”了起来，想要将喜欢的歌曲全连的话，需要耗费更多的时间去练习。如果用“大部分都一般，少数几首好听”来评价前作的歌曲质量，那么本作就是“大部分都不错，少数几首好听”。除了初音外，其他人的新增服装并不多，这让其余角色的粉丝略感不公。



本作的系统和前作几乎没有区别，但整体难度却有明显提升，EXTRA模式玩起来越来有硬派音乐游戏的味道，挑战性十足。这次追加的新歌包括了今年初音人气最高的几首曲目，39演唱会的版本也非常有代入感。此外，游戏的编辑模式以及各种小游戏同样颇为用心，耐玩性与自由度都非常高。



在保留了前两作连DLC在内的经典歌曲同时大量采用了全新的歌曲。老歌曲基本上都对谱面进行了修改，整体难度比起前作有所提升。收集要素方面主要还是服装和房间道具为主，所有角色都增加了全新服装。部分歌曲的丢帧问题仍然存在，虽然对判定没有太大影响但整体的流畅性大打折扣。

终极漫画英雄对 Capcom 3

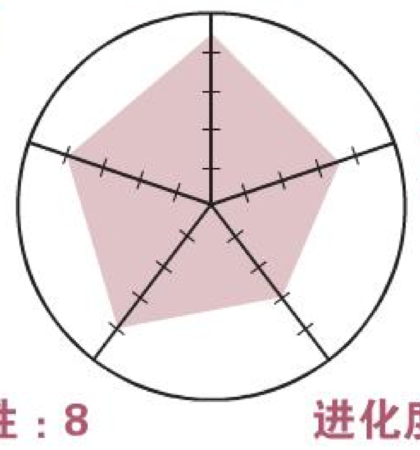


多机种 X360/PS3

■Ultimate Marvel Vs. Capcom 3
■Capcom
■格斗
■2011年11月15日
■美版

总分 25

热血推荐







游戏中处处充满了爽快与大气，两方阵营里新增的角色份量十足，推荐给喜欢美式风格又没有接触过前作的玩家。原有角色追加新招式、平衡性调整等细节的改动值得认可，但任务模式中不能快速复位、不能直接在屏幕上显示出招指令、没有演示的老问题依旧存在，这又令人怀疑制作组的诚意。



50名参战角色聚首共同演出一场华丽的斗剧，新加入角色都是在双方世界中的传奇人物，游戏继承了系列一贯的爽快度以及连段的华丽度。作为加强版，Capcom厚道地对系统进行了改进并增加了新的模式，论素质绝对属于一线的2D FTG！但游戏属于易学难精型，要成为高手绝非易事。



最大看点是新增的双方角色，成步堂龙一的加入最令人惊喜。游戏说是对平衡性进行了调整，但实际上幅度并不算大，因此平衡性方面改善得不多。在线模式方面有较大改善，也有追加新模式的免费DLC下载，显出厂商的部分诚意。不过各角色的结局依然做得很草率。成就/奖杯难度大幅上升。

雷曼 起源

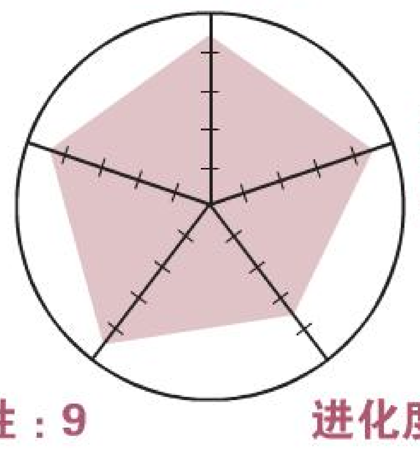


多机种 X360/PS3

■Rayman Origins
■Ubisoft
■动作
■2011年11月15日
■美版

总分 25

热血推荐







撇开疯兔重新成为主角的雷曼，其表现还是相当出彩的。游戏的复古氛围不言而喻，2D时代横向卷轴游戏的精髓全然保留，用最少的按键营造最丰富的变化，其关卡设计十分用心。游戏的画面色彩艳丽，美术风格另类，滑稽搞怪无处不在。单人游戏的难度要远远高于双人合作，稍有些欠妥。



高清平台上首次回归传统横版过关ACT的本作各方面表现都相当出色。虽然只是2D游戏单独特的画风是的游戏画面相当亮丽，随处可见的各种搞怪与恶搞的设定令人忍俊不禁。游戏对应多人合作，互相救援的系统能使游戏的难度大大下降。总的来说是一部很适合跟朋友或家人一起游玩的佳作。



游戏的特点在游戏名中得到了充分的表达，就是回到了系列的起源。虽然游戏是2D表现的，但是充满艺术感的背景更能给玩家带来美的享受。游戏手感很出色，游戏过程中会出现一种“越玩越爽”的感觉。虽然风格清新，但是本作的难度非常高，对操作的要求也很高，想完美本作需要多加练习。

按键列表

PS3 按键	X360 按键	作用
左摇杆	左摇杆	角色移动
右摇杆	右摇杆	转动视角
十字键	十字键	道具快捷键（可自定义）
△	Y	投掷 / 发射
□	X	攻击 / 刺杀
×	A	跳跃 / 偷窃 / 前踢
○	B	松手 / 抓住 / 动作键
L2	LB	呼叫刺客
R2	RB	调出道具 / 装备栏
L1	LT	锁定 / 取消锁定
R1	RT	起跑准备 / 攀爬准备
L3	LS	发动鹰眼
SELECT	BACK	显示地图
START	START	暂停菜单



刺客信条 启示录	Ubisoft	动作
Assassin's Creed: Revelations		美版
2011 年 11 月 15 日	多人在线	59.99 美元
对应机种为 PS3 及 X360		对应玩家年龄：17 岁以上

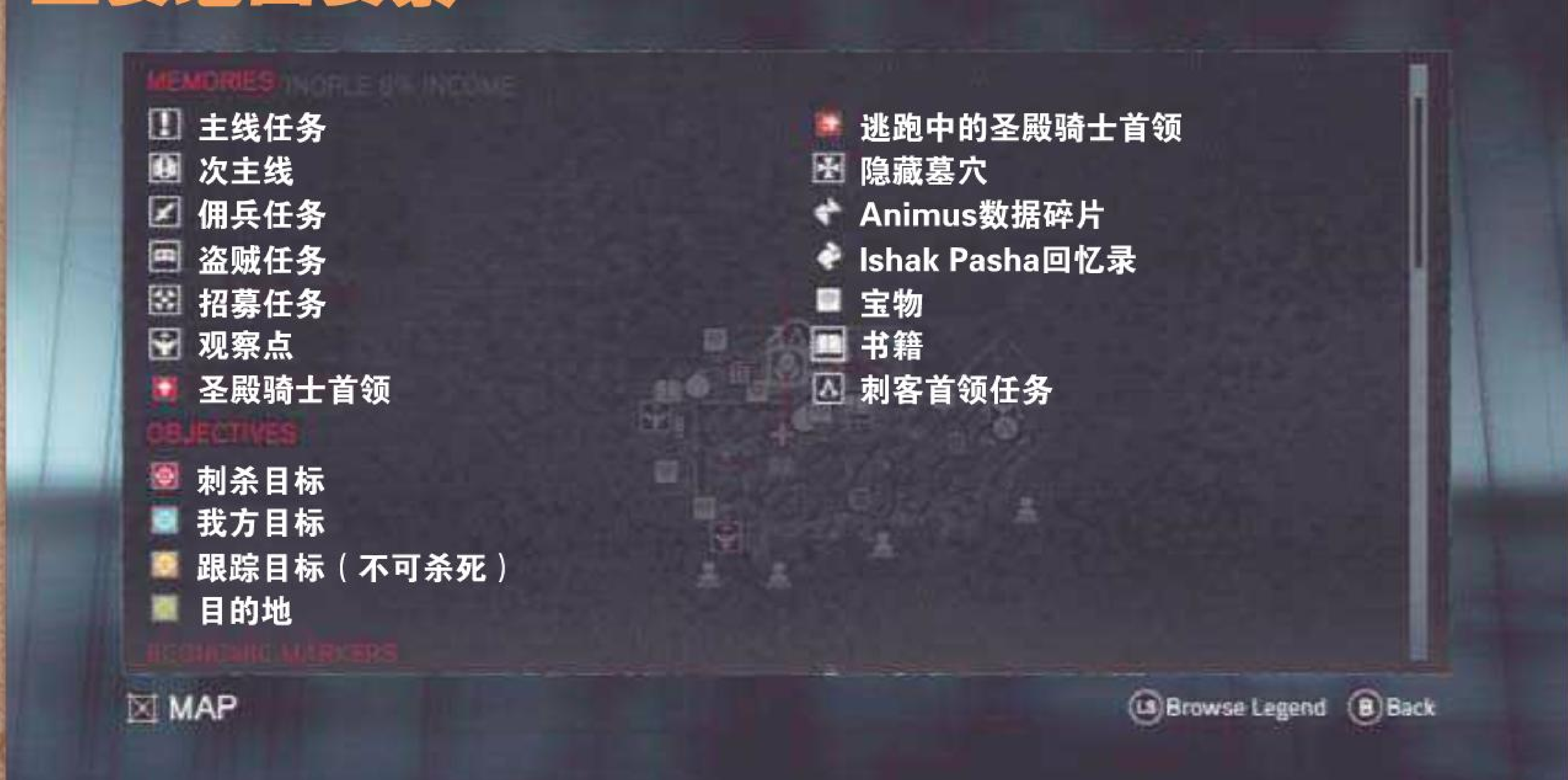
多机种

从前期宣传时开始,《启示录》就给人一种沧桑凝重的感觉,埃泰尔的故事已成追忆,Ezio 也已经上了年纪,官方想要在本作中终结这几位主人公的故事,将以前埋下的伏笔交代清楚。仅仅说到这里,你就已经没有了拒绝本作的理由,更何况游戏所包含的内容远不止这些。从初代开始,"《刺客信条》系列"一直保持着进步,每个新作都有创新和变革,这一切到《启示录》已经达到了相当的高度。本作的主线故事主要发生在土耳其的伊斯坦布尔,年事已高的 Ezio 为了搜寻伟大的刺客领袖埃泰尔留下的遗产,在这个陌生的城市战斗,最终弄清了埃泰尔与刺客故乡 Masyaf 发生的各种变故,也明白了埃泰尔的藏书室中隐藏的秘密,就连 Desmond 也终于摆脱了迷茫。本作就像一个阶段性的休止符,同时也是新篇章的开启。细腻、美丽、丰富的单机模式让人意犹未尽,讲究策略和趣味性的多人模式让人深陷其中,这就是《刺客信条》的魅力所在,游戏美得不像话。本次的攻略透解将侧重点放在单机模式的主线流程与剧情上,同时会对新老要素进行讲解,由于撰写时间不够充裕,如各位读者对剧情的理解有不同看法欢迎来信探讨。

文 铃　美编 心の永恒

系统解析

主要地图要素

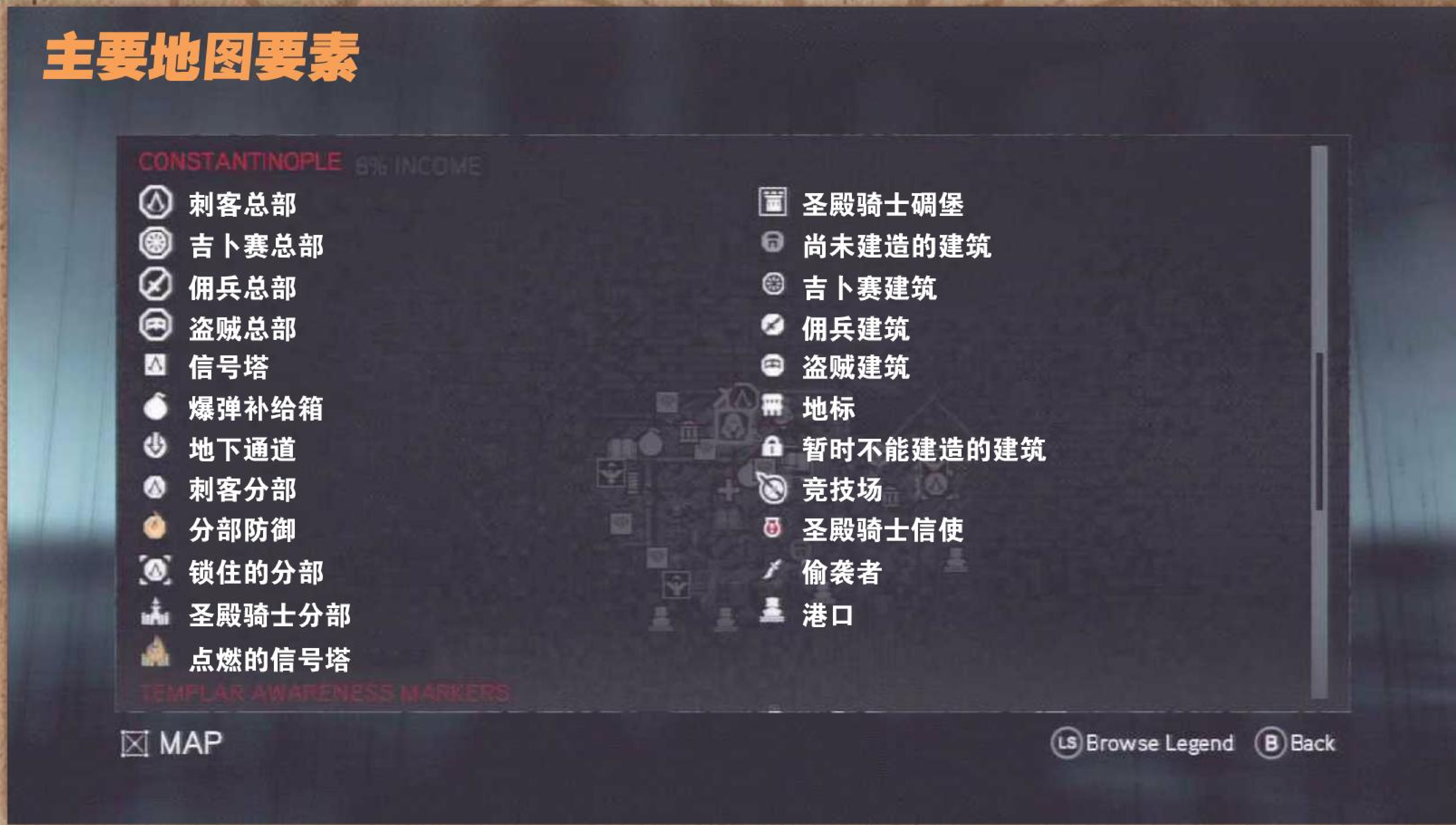


©Ubisoft. All Rights Reserved.

TIPS 合理地使用城内的地下道可以节省大量时间,但部分任务途中不可使用,否则视为自动放弃任务(有提示)。



主要地图要素



基本动作

攀爬

本作的攀爬系统的重要变化在于增加一个新的Hookblade，即一种新型袖剑，导致角色的攀爬动作有了很大变化。这种带钩的Hookblade能够伸长一段距离，也就是说角色可以跳跃并抓住更远的建筑物，具体操作是跳跃中按住B键/○键。在某些房屋与房屋之间，本作还增加了滑索，只要顺着滑索的方向跳跃就会自动进入滑行状态，这个动作也是用新袖剑来完成的。



刺杀



刺杀的类型基本相同，追加了滑索落杀动作，发动时机与高空落杀一样，在敌人正上方附近时按刺杀键即可。游戏中，只要敌人没有注意到主角都可以从背后甚至迎面发动刺杀。另外，本作中呼叫刺客手下发动的刺杀也很重要，这种刺杀最大的特点就是自己的身分绝对不会暴露，而且还可以利用其他刺客制造的混乱赶紧通过某个棘手的区域。

鹰眼

鹰眼在本作中得到了再次强化，它已不仅仅是一种视觉效果或者感应能力，而是一个高端的分析能力，本作的鹰眼改为按下左摇杆开启，开启后屏幕中央会有一个类似准星的东西，想要对特定目标进行分析，只需将鹰眼的准星移动过去，并停留一段时间就会有结果，进入分析状态时，准星会有明显变化，给人一种“分析中”的感觉。鹰眼状态下几种目标的种类分别是：蓝色(白色)是友好、红色是敌人、黄色是重要目标。另外，本作还可以通过用鹰眼观察相关目标来回看事发那一刻的回放，这一幕会以影子的形式出现在主角眼前，一系列强大的能力果然是血之效应升级后的结果吗？本作将以前鹰眼的专属按键，Y键/△键留给了开枪与投掷。



隐匿

主角的身分暴露后，会有大批敌人在身后穷追不舍，此时小地图会自动显示出躲藏点(蓝色)，玩家只要在敌人没看见的情况下进入这些躲藏点，基本就能解除警报了，偶尔会有敌人用武器往躲藏点乱刺，记得及时将其拉进来杀掉。除了隐藏点外，跳进水里也是一个不错的方法，因为敌人都不会游泳，这样就追不过来，然后只要在有遮挡的地方潜入水里一段时间，警报也会解除。每暴露一次，左上角的通缉度就会增加一点，等刺客图标外围的红色积满，玩家就会被全城通缉，只要将通缉度完全清空才能返回正常状态。降低通缉度的方法有两种：花钱买通演讲者，刺杀官员。玩家通缉度达到一定程度时，小地图会自动显示附近的目标，顺路做这些事情就行。官员身边有护卫，优先解决掉，一般一个双手刺杀即可搞定。买通演讲者的话，可以先给钱他们，通缉度会马上降低，接着立刻把钱偷回来，逃离现场。



跳跃

跳跃部分的概念想必玩家们应该再熟悉不过了，因此下面仅详细讲两个相对关键的，一个是信念之跳，一个是蹬墙跳。信念之跳的发动原理是：在高处，有草堆或花丛，所有的观察点都可以进行信念之跳。蹬墙跳则是需要主角迎着墙面往上跑动一段距离，然后在往要跳跃的方向推左摇杆即可完成玩其他三个方向的跳跃，这个技巧一定要掌握，因为游戏中有不少攀爬过程都需要用到这个动作。



TIPS 游戏中可以随时在主菜单中选择回到Animus的中心区域。

战斗解析

攻击与连杀



本作的战斗中，最突出的感觉就是重型敌人的存在感变强，重型敌人一般都身材高大，盔甲坚固，直接攻击几乎没有效果，只能用防反一点点地磨。不仅如此，这次重型敌人还会开枪，攻击力很高，如果看到敌人正在瞄准就要赶紧中断其动作或者迅速逃跑。爽快的连杀系统在本作中依旧保留，还加入了漂亮的特写镜头，一般对身边最后一名敌人发动终结技时就会出现，连杀是迅速杀死重型敌人的主要方法，一般通过对普通敌人成功发动防反后启动，之后只要往其他敌人所在的相应方向推左摇杆并按攻击键就行。如果对一个敌人的终结技还未结束，另一个敌人就已举刀砍过来的话，只要看准时机输入防反指令即可，无需等角色动作完成，连杀也不会中断（攻击不能挥空）。进入连杀状态后，对除BOSS以外的敌人都是一击必杀，因此要优先送死重型敌人。倘若在某些非强制战斗场景，重型敌人数量太多，最好选择逃跑。

投掷与射击

本作最重要的新武器非爆弹莫属了，在武器菜单中将爆弹装备上去，然后按住Y键／△键并移动左摇杆选择落点，松开按键爆弹扔出。爆弹的主要用途在于引开敌人的注意力，但也可以制作出有高杀伤力的爆弹。飞刀的投掷方法和以前一样，先装备上去，然后锁定敌人，按Y键／△键扔出。枪在本作中仍然是强力武器，主要是因为有远距离优势，只要瞄准完毕基本弹无虚发，不过对抗重型敌人时枪造成的伤害值很低。毒镖可以让玩家完成远距离放毒，可以用来制造混乱。大部分消耗类武器的弹药都可以从敌人的尸体上搜出来，有米的朋友可以直接去商店里购买。



总部防御

防御战操作		
PS3 按键	X360 按键	作用
左摇杆	左摇杆	光标移动
右摇杆	右摇杆	转动视角
△	Y	重置刺客／拆除栅栏
□	X	自行射击
×	A	放置单位／升级栅栏
○	B	拾取
R2	RB	调出兵种菜单

总部防御战的打法比较像塔防，属于分支战斗系统，只有在防御刺客总部时才会出现，不过由于主线流程中有一场强制防御战，因此这里有必要说一下大概的规则。进入布阵状态后，玩家要开始布阵，每个房顶要先布置一名刺客队长（图标为刺客标志）后才能布置弩手、枪手这样的攻击部队，就像某些塔防游戏中必须先放底座再放炮台的道理一样。地面上可以放置栅栏，栅栏处可以直接放置弩手和枪手等远程攻击部队。左上角显示的数字是士气（Morale），相当于塔防游戏中的金钱，排兵布阵消耗的就是这个，士气主要通过杀死敌人来补充，把光标移动到敌人尸体上按B键／○键可以随机收集士气、金钱、素材。对方的大型兵器攻来时可以呼叫大炮援护，一格代表一发，需要自行瞄准位置，使用完毕后要冷却一段时间才可使用。敌人过多时如果有空，可以按X键／□键自行瞄准敌人射击。屏幕中上方显示的内容中，左侧槽是总部耐久，右侧显示敌人到来的兵种和批次。平时只要发现小地图上有图标闪烁（白色刺客图标下方有火焰在燃烧），就证明有防御战可以打。



其他要素

购物与金钱

本作商店的种类丰富，除了铁匠铺、银行、裁缝铺、医院外，还用书店取代了艺术商店。商店里的东西都是售价不菲的，因此金钱非常重要，平时可以多从士兵的尸体上搜，如果有小偷出现一定要将其抓住把钱抢过来，另外还可以去书店买宝物地图，寻找遍布全城的宝箱，不过这些宝物地图本身就是一大笔开销。每当商店里有新的道具解锁时，屏幕的左边都会有提示，这种情况大多出现在每一个新的记忆片段开始时，由于铠甲的好坏与主角的生命值上限息息相关，因此没事记得多去铁匠铺逛逛。另外，如果角色的生命值中有无法补充的红点出现，证明是铠甲坏掉了，需要去铁匠铺修理。



修建



本作的修建系统规则与《兄弟会》基本相同，各种商店和著名地标都能够投资兴建，不过著名地标的修建价格非常高，但获得的收益也会很客观。有的区域会出现带锁商铺，无法修建，这是因为该区域目前在圣殿骑士的占领之下，只要刺杀圣殿骑士区域头目，并在目标高塔上放出信号，这片区域就是刺客的了。每修建一个建筑，获得的收益总值就会提高，收益需要到银行去领取（选择WITHDRAW MONEY），每现实世界的二十分钟结算一次。银行可储存的上限是有限的，如果钱积累多了还不去拿，那么多出来的就浪费掉了。

刺客育成

本作的刺客育成系统有小幅强化，大致上与《兄弟会》保持一致，手下有刺客后，生命值的下方就会出现红色的槽，一格代表一组刺客，槽满的时候可以呼叫刺客手下进行刺杀，自己看着就行。刺杀成功后，这些刺客会累积经验值并升级，也可以派他们去世界各地执行对抗圣殿骑士的任务。对刺客手下进行换装、升级、派遣等操作在信号塔处进行，信号塔跟制作爆弹的补给箱是放在一起的，两个闪亮亮的东西，基本遇见就不会错过。想呼叫手下的刺客进行协助时，要注意身边的强力敌人不能太多，否则这样只会害死手下，死掉的刺客不能复生，只能重新去招募新人。派遣刺客时要注意任务的难度，最重要的参考是系统给出的成功率这一项，个人认为没有达到99%就不要派出去，否则只会赔了夫人又折兵。执行任务期间的刺客不能进行任何操作，成功返回后一切恢复正常。



制作爆弹



前作类别与种类混乱的素材收集得到了规范，从敌人身上搜来的材料都是制作爆弹的关键道具。玩家可以在爆弹补给箱处任意制作自己喜欢的爆弹，做好以后可以先测试再使用。想要制作出一个爆弹，需要三种不同类别的材料，一种是外壳，一种是中央填充物，一种是外围填充物。由于外壳和填充物的具体种类不同，制作出的爆弹性能会有很大差异，有的侧重引诱注意力，有

TIPS 制作爆弹是很有意思的新系统，个人最喜欢血爆弹，每次使用都有一种正在搞恶作剧的感觉。

的则能够变成大规模杀伤武器(相对而言……),具体偏爱哪一种就要看玩家自己了。游戏中凡是有爆弹补给箱的地方都可以随时制作或者装备爆弹,而且每次开箱子还送材料哦!

分支任务

区域攻占与防御

伊斯坦布尔大部分地区被圣殿骑士占据着,主角要想让解放全城必须付出努力,攻防战的规则与基本细节在前文已经有说明,因此这里不再阐述。值得一提的是,圣殿骑士每个区域头目所在的地方都是重兵把守,如果平时有空不多



夺回一些区域的统治权,偶尔做任务时从这里经过都会被难缠的敌人围攻。

Desmond的记忆

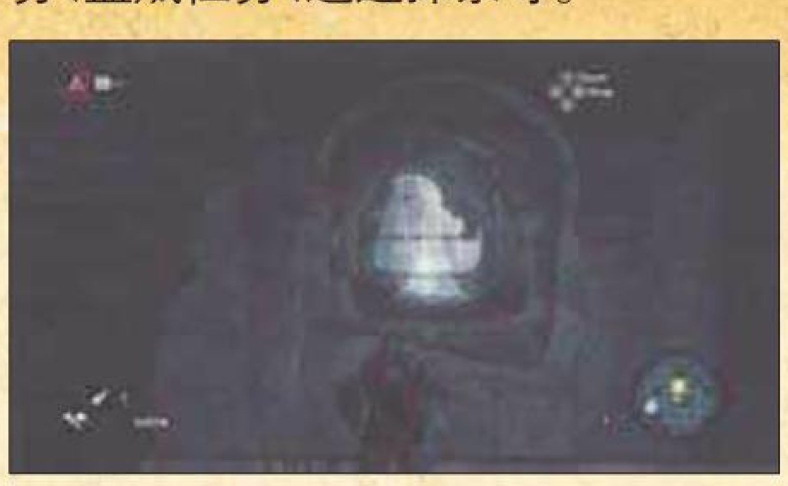
与十六号玩躲猫猫游戏有两年了,这次他总算是露出真身了,于是十六号的记忆就变成了Desmond的记忆。Desmond记忆片段的进入点在Animus的中心区域,也就是每次和十六号聊天



的地方,不要进大门,而是转身后往右边那条道路走,就可以看到一些发光的柱子,从柱子中央走进去就行。Desmond的记忆过程是基本的行走跳跃、按机关、铺路,第一人称视角,不会死亡,每段记忆通过后就能了解许多有关Desmond的东西,包括他内心的想法。这个分支任务的解锁跟游戏的收集要素有关,那就是Animus数据碎片(以下简称碎片)。碎片相当于前几作的旗帜、羽毛,每收集到一定数量就会解开一段Desmond的记忆,总共一百颗。

其他分支

本作的最强铠甲需要完成Ishak Pasha的全部回忆录收集,一共有十个,收集完毕后还要通过Hagia Sofia这个遗迹后即可获得。除此之外,还有书籍任务、招募任务、佣兵任务、盗贼任务、遗迹探索等。



剧情流程攻略

序章 :Prologue

剧情

如果还不想办法醒来,就会永远地迷失自我……

我陷入了昏迷状态,隐约能听到来自现实世界的声音,同伴们在调整Animus,试图稳定我的意识,而我却在一个未知的空间慢慢恢复了知觉,完全不明白这是哪里。一个突然出现的声音吓了我一跳,等我回过神来,发现竟是十六号,他告诉我,我们正处在Animus的中心部分,属于原始测试程序,该区域没有具体的记忆片段。Animus此时处于保护我的状态,以防止祖先们的世界断裂得一团糟,但要是我不及时找到同步信号的连接点,情况就会变得很不乐观了。所谓找到同步信号的连接点,就是将我之前参与过的记忆片段全部完成,找到所有祖先留给我的信息,只有这样Animus才会将我与埃泰尔、Ezio分离开,从而让现实世界的我醒过来。



"要是你速度够快的话,说不定能赶上Lucy的葬礼。"

十六号的一句话唤醒了我痛苦的回忆,是的,我在Juno的控制下,亲手杀死了Lucy,此时后悔已于事无补,我怀着悲伤的心情,迈进了前方的大门,回到了Ezio的世界。



流程

可以行动后,往前走一点遇到十六号,紧随其后来到大门前,剧情完毕后进门。

记忆片段 1 :"归乡"

SEQUENCE 1 :A SORT OF HOMECOMING

剧情

"亲爱的妹妹Claudia,十个月前,我离开罗马,心中只有一个想法,那就是探索父亲不曾发现的秘密,父亲曾向我提起,在刺客曾经的故乡Masyaf,存在着一间收藏有无尽智慧结晶的秘密藏书室。大约三百年来,这里已不再是刺客的故乡,神殿骑士的铁蹄已侵袭到这里,我并不是害怕战斗,只是我好累,这些年来,我心中的疑问远多于找到的答案,之所以要重回Masyaf,是因为我想探寻伟大的埃泰尔留下的智慧,我要将这一切都弄清楚,找出真相。"

可能是年纪大了,我竟意外被圣殿骑士逮住了,好在本事还是有的,我看准时机打了一场漂亮的翻身仗,并成功潜入到埃泰尔的藏书室门口,可惜无论是我还是圣殿骑士目前都无法打开这道门。需要找到五把特殊钥匙,圣殿骑士已经找到一把,其余的



具体位置还是未知。我放走了被强迫来做工的村民,还给了他一点钱,奉劝他以后不要为恶徒做事。接着,我一路追踪圣殿骑士来到村口,圣殿骑士的小首领企图摆脱我逃走,但显然没那么容易让他如愿,我成功完成对他的刺杀,取回了埃泰尔的书。

身边的建筑开始消失,等我醒来,发现自己以Desmond的身分回到了大门前,十六号告诉我,一旦Animus找到我的位置,就会将我强制拉回这片区域,这是某种类似于故障安全防护的系统所致,如果反复被召回会严重影响我的探索进度。十六号决定去引开Animus系统的注意力,为我的探索争取时间,不过过度探索会有副作用,甚至可能被系统判定为病毒而遭到删除,但现在管不了太多了。



"你还真像是我的守护天使啊。"我以略带玩笑的语气对十六号说。

TIPS 袖剑反击和空手夺武器还是笔者最喜欢的招式,用扫帚打死敌人也是一件乐事。

流程

跟着埃泰尔的影子走,途中要用拳头打晕一个敌人,拿回装备后,系统在前方提供了四名敌人给玩家练习战斗手感,之后别忘了搜刮敌人身上的东西。继续往前走还要暗杀两个人敌人,随着一个信念之跳的发动,本作的基本操作教学随之结束。

干掉面前的敌人,之后用袖剑的高空落杀来到地面,全灭守卫后与工人对话。对话完毕后按照呈白色漩涡装路标(作用与流程提示相近)所提示的方向离开,以任意方法处理掉城内驻守的敌人,之后利用降落伞飞下城墙,跟踪敌人到村落门口,发生剧情。

被马车拖着跑的时候起初只能用左摇杆来左右躲避,等绳子快要断



开后就能往前爬了,由于一边往前爬一边躲避几乎不可能,因此前半段尽量不要掉血。控制马车后,要通过将敌人的马车挤到障碍物上或碰撞的方式来另其掉血,不过自己的马车耐久也会损失。干掉第一辆马车后基本就只剩下一半耐久了,打第二辆马车根本不够用,好在即便是便当了也没有关系,存档点就在此处,自己马车的耐久度也会回满,没办法击败敌人的马车也无所谓,自己注意躲避地上不平的道路,坚持到一定距离就会触发剧情。



跟着流程提示能轻松来到村庄内,用鹰眼追踪目标敌人的移动,城内的敌人们可以用来练习暗杀技巧,不管也行,走进城堡大门发生剧情,之后只要爬上目标建筑的顶部,杀掉目标敌人即可。

记忆片段 2 :世界的十字路口

SEQUENCE 2 :THE CROSSROADS OF THE WORLD

剧情

“亲爱的妹妹,Masyaf遭到大批圣殿骑士的侵略,很明显他们是在打埃泰尔藏书室的主意,不仅如此,他们还确信里面有所谓神殿。圣殿骑士所言是否属实暂且不管,可以确定的是藏书室确实存在,因为我已亲眼所见,但没有拿齐五把特殊的钥匙是肯定进不去的,大约三百年前,Niccolo Polo把这些钥匙带到了Costantinopoli(就是伊斯坦布尔,下文全用“伊斯坦布尔”),圣殿骑士已经得到了一把,而我还不知道找到其余钥匙到底有多困难,这就要看你老哥的本事与运气了。”

经过一段时间航行,我乘坐的船只停靠在了伊斯坦布尔的港口,一个叫Yusuf的人热情地迎接了我,他是本地刺客的总首领。Yusuf带我去刺客总部,见到了本地的骨干分子,原来大家早



就恭候我的到来了,这让我感觉不错。Yusuf是个很健谈的家伙,带我转了没一会儿,就开始向我介绍新型装备的用法。不过好景不长,刚进入状态就有刺客来报,圣殿骑士对刺客分部发起了攻击,于是我们立刻前往并排兵布阵。守住阵地后,Yusuf教我使用爆弹,牵制和引诱敌人的招式又多了一种。下一步的任务就是进攻,在众刺客的努力下,圣殿骑士的一片区域被我们顺利拿下。这场旅途总算是有了一个不错的开头。

Animus再次将我召回中心区域,十六号此时萌生了要跟我一起行动的想法,他早就想离开Animus了,但我觉得他成功的可能性很小,毕竟他的真实躯体



已经腐烂,再找其他的似乎并不现实。

“我曾经应该有过机会,却被我浪费掉了。”十六号认真地说道。

流程

可以行动后直接走进大门,剧情过后跟Yusuf对话,随后一路跟着他,路上有一批敌人,很好解决,进入刺客总部后有剧情,之后从大门离开,去铁匠铺买新铠甲,只要前面有好好搜刮敌人的尸体就肯定有足够的钱,不够的话就去偷村民或者逮小偷。购入铠甲后回到总部门口,接下来Yusuf会带你使用带钩的袖剑,即在跳跃的空中按住B键/○键,顺利抓住较高或较远的建筑边缘,即使是在平地上,也可以通过使用这种新袖剑来完整牵制敌人并顺利逃脱,期间会有专员陪Ezio练习。

以一记完美的信念之跳回到地面,下面需要去目标建筑集合,中途可以练习滑索落杀。到达目的地与同伴对话,开始布阵抵御敌人的攻击。布阵方面的操作前文的系统解



析中已经说过,这里不再重复,这一场防御战也是以教学为主,先布置刺客头领,然后是弩手,接着是栅栏,再是在新的屋顶布置头领和枪手,最后可以使用大炮,最后有一台攻城车,需要用大炮尽快破坏掉。

防御战结束后,乘船快速与Yusuf汇合,接着继续一起行动,顺便在途中学习使用引开敌人注意力的小型爆弹,接着打一场攻击战,用鹰眼分析出驻军的首领,接着从左边跳上对面的屋顶,刺伤拿枪的敌人,再换上手枪一枪搞定头目,最后爬上高塔,由于这里同时也是一个观察点,因此先俯瞰,再点火。



记忆片段 3 :失与得

SEQUENCE 3 :LOST AND FOUND

“Claudia,土耳其人将Costantinopoli称作伊斯坦布尔,当地的刺客首领Yusuf在城中威望很高,但这个城市还是深陷困境。圣殿骑士攻击频繁,耽误了我寻找钥匙的行程与安排,不过这种状况不会持续下去,我一定会尽快抽出时间来,寻找钥匙的下落。”

虽然打了两场胜仗,但刺客这边的人员伤亡也比较惨重,Yusuf希望我能去招募些新刺客,在培训新人方面经验丰富的我自然是很乐意,不过前提是要总部的训练设施能跟上,Yusuf听闻马上让手下开始行动,我也走上街头寻找被圣殿骑士欺压的人民。没过多久,我就发现有一名被关在牢中的村民是个合适的人选,就想办法将其释放了出来,之后他不负众望表现优秀,晋升为区域首领。

过了一段时间,发生了反常的事件,不少刺客都失踪了,很有可能是遭人暗杀。我与自己一手培养起来的区域首领一同前往调查,与杀害刺客的元凶交手,却发现那

TIPS Maria是PSP上《刺客信条 血族》的女主角,可惜我还没来得及仔细欣赏Maria“高清”后的脸,结果就……



名刺杀者曾经是一名刺客，身手还很不错。谨慎起见，我让手下的刺客们去各地执行任务，只有提高自身的能力，才能面对强大的敌人。在这期间，Yusuf 开始教我制作爆弹的方法，没想到离开了达芬奇还能接触到这些新奇的发明。掌握制作方法后，我将寻找钥匙的事情告诉了 Yusuf，他推荐了一位名叫 Piri Reis 的人，后者给我提供了可能的地址信息。

我随后前往该地点，发现书店的老板娘曾经与我搭乘同一艘船来到伊斯坦布尔。在店里找到密道后，我不仅取得了一把 Masyaf 的钥匙，还有了一位帮忙破译其他 Niccolo Polo 书籍所在位置的帮手，那就是书店老板娘索菲娅。我将取得的钥匙拿去给 Yusuf 看，后者也十分惊讶，接着他告诉我最近正在与盟友协商，他们分别是盗贼、佣兵、吉卜赛人，而我曾经与吉卜赛人打过交道，于是决定亲自去一趟，也好为 Yusuf 分担一些压力。通过与吉卜赛首领的交谈，我了解到他们刚被夺取了大部分血汗钱，拿回这些钱无非是举手之劳，却能够赢得盟友的信任，何乐而不为呢？兄弟会里的事物处理完毕，我坐在总部的书桌前，准备安心解读蕴藏在埃泰尔笔记中的秘密，钥匙与笔记的相呼应，让我产生了置身与现场的感觉，我似乎变成了埃泰尔……

Masyaf 出现了叛徒，总部被攻陷，导师 AL Mualim 与一些刺客兄弟被困在了总部，我立刻赶去救人，发现叛徒竟嚣张地站在城门口对我大放厥词，然而我不会再给他第二次机会，在他伤害导师之前，我便取了他的性命。风波平息后，导师问我为何在城门口时不动手，我回答说每个人都需要一次挽救自己尊严的机会，导师听后很欣慰，他说我的表现没有愧对总自己优秀的刺客父亲。

视线慢慢模糊起来，我回到了 Ezio 的世界，埃泰尔记录了记忆片段在钥匙和笔记中，他似乎想要告诉后人什么，我必须找到答案。离开总部，之前曾攻击过刺客的那个叛徒又开始行动了，这次我与区域首领没有给他任何机会，救出所有被俘虏的同伴后，区域首领在我面前以一记精准地刺杀结束了叛徒的生命。



流程

走进大门，去任务触发点与关在铁笼中的村民对话，之后前往目标区域，用鹰眼找出身上携带钥匙的敌人（黄色），他的位置在区域的二楼，建议从右手边的楼梯上去，用爆弹引开站岗士兵，再趁目标背对 Ezio 时直接下手偷，偷完就跑。释放村民后，乘船到对面区域，进入目标建筑，选择手下的刺客，任命其为区域首领，对话后与其一道展开行动。

杀死三名目标敌人后跳进草堆，用鹰眼观察一名已经死掉的刺客，可以看到他被杀的过程，再调查右侧的血迹，接着要追逐暗杀者，一定距离后引发剧情，快速干掉登场的敌人。接着要去信号塔，将手下最强的刺客送到惟一的一处任务点执行任务，A 键 / × 键选择，Y 键 / △ 键让选好的刺客立刻执行任务。

和 Yusuf 重新碰头，接下来就是制作各种爆弹的教学，制作的材料一共有三大类，按照系统的提示来选择材料就好，选好按 Y 键 / △ 键进行测试，测试中随时可按 START 键退出，之后只需按 A 键 / × 键确认，再把这个雷的数量填满就行了（依旧是按 A 键 / × 键）。

先去目标地点与人物对话，之后可以使用爆弹补给箱。来到美女的



商店，到后院去用鹰眼观察，进入隐藏区域，并展开探索，这片区域类似与前作的遗迹，跟着流程提示就不会迷路，每前进一片区域就要杀死一名特殊敌人取得打开大门的钥匙，不知道钥匙在哪个敌人身上就用鹰眼来找，使用任何方法将其杀死即可，无需近距离接触。在最终区域发动鹰眼找到密道，进去能找到第一把 Masyaf 的钥匙。

剧情过后可以自由使用城市的地下通道了，合理利用能节约大量时间，这里同时出现了两个主线触发点，先去哪个都行，笔者选择的是先去地图左下角。与人物对话后，来到指定地点雇用吉卜赛人，她们会带领 Ezio 走到目的地，利用它们的掩护给抱箱子的敌人下毒，等他死亡之后另外的敌人会抱起箱子离开，接着进行跟踪，每当敌人头上的图标变成红色时就跑去下毒，然后看戏，反复两次夺回钱箱，并帮吉卜赛首领把钱箱搬回其据点。

回到刺客总部，调查桌子后发生剧情，之后需要操作埃泰尔，无视所有敌人返回位于山顶的刺客大本营（或者用埃泰尔打几套连杀也是可以的），发生剧情后立刻从右边的墙壁往上爬，一路靠右走，这样就不会被敌人发现，用袖剑刺杀沿路的敌人，最后再到目标正上方发动一次高空落杀，速度要快。



剧情结束后离开大本营，前往港口旁的地点，与区域首领对话完毕后去指定地点救出被抓走的人质，可以用各种爆弹来引开敌人的注意力，或者呼叫刺客手下。成功后立刻前往目标地点，再次上演追逐战，追到一定程度目标就会被区域首领杀死。

记忆片段 4：野蛮的战争
SEQUENCE 4 :THE UNCIVIL WAR



剧情

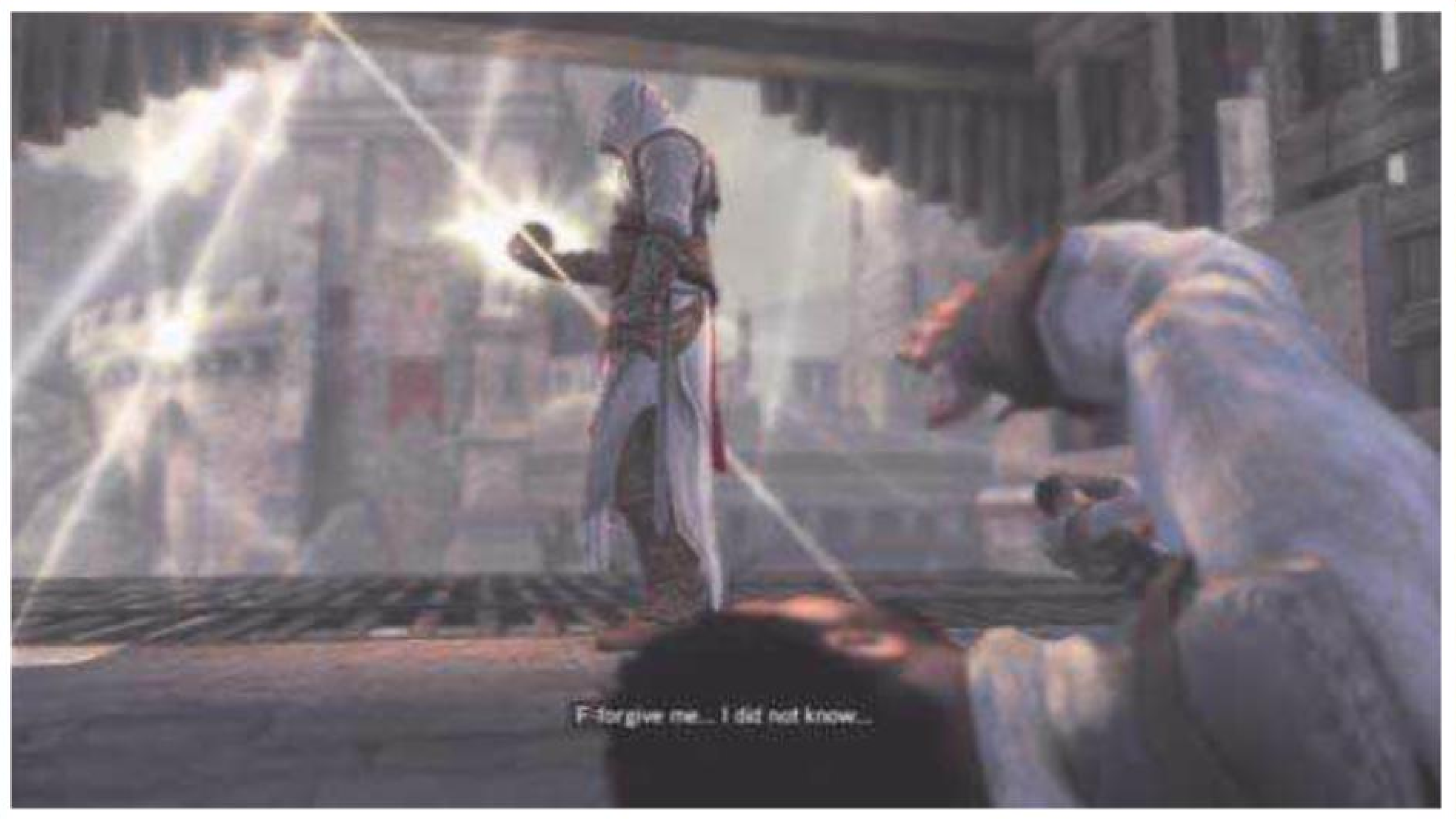
“Claudia，我成功地找到一把钥匙，还到手了一张经过加密的地图，我确信其他的钥匙有关信息的位置就隐藏在图中，还好我遇上了一位来自威尼斯的聪明女孩，她会帮我译解其中的奥秘。然而仅仅取得如此进展并不能掉以轻心，圣殿骑士手中还有一把钥匙，我必须结识些当地的贵族，只有这样才能获得更多刺客们无法掌握的信息，让局势的进展速度大为提升。”

Yusuf 说拜占庭人准备发动袭击，而且已经取得了托普卡珀宫的钥匙，王子 Suleiman 可能会有危险，为了不吓到王子又顺利完成护驾计划，Yusuf 决定让刺客们乔装成刚从意大利来的音乐家进入宫殿。取得了音乐家们的行头后，我拿起了乐器，好在年轻时会玩两下，算是个还不错的伪装了。在我所演奏的持续噪音下，守门的士兵终于屈服并放我们进去了，在宴会上，我负责引诱众人的注意力，其他年轻刺客负责刺杀并处理尸体，眼看拜占庭的杀手就要被我们清除完毕时，出现了突发状况，要不是我眼疾手快，估计 Suleiman 王子此刻已不在人世了。

被我救下的王子开始寻求我的帮助，原来目前手下的将领之中，一个名为 Tarik 的将领很有实力，他是原本忠于王子的祖父，但最近由于祖父将下一任苏丹的人选定为王子的叔叔而感到不满，在 Tarik 及其手下士兵的心中，苏丹的人选应该是王子的父亲。通过偷听官员们的对话，我明白了王子心中的疑虑，王子的叔叔希望能拉拢 Tarik，目前看来后者还是忠于王子的父亲，但这次王子遇袭事件算是 Tarik 的重大护驾失误，因此不得不提高警惕，以防止 Tarik 叛变。

离开宫殿，我出发去找索菲娅，碰巧撞见她正被某个没礼貌的意大利人骚扰，这个流氓刚想对我

TIPS Ezio 在书桌前写信跟《刺客信条 血族》中埃泰尔在桌前写日记的那一幕很像，玩过《血族》的笔者泪流满面啊！



发火，一看到我的脸就像丢了魂似的跑掉了，他当然会感到害怕，除非他觉得当年欺骗我妹妹的感情时被我揍得还不够。接着，我带上刚取得的新线索去找索菲娅，她对我带来的东西特别感兴趣，开始神情激动地滔滔不绝起来，看到此景，我不知为何会心地笑了起来，是不是因为这样的场景似曾相识呢，达芬奇？根据索菲娅的分析，我找到了第二把钥匙，埃泰尔的记忆再次与我的大脑产生共鸣。

AL Mualim的精神已被伊甸之果控制，为了拯救刺客一族，我亲手结束了导师的生命。抱着导师的尸体，我走到城镇的中心，面对刺客和村民，试图解释清楚曾经发生的事情。遗憾的是，事情的发展未能如愿，Abbas不知出于何种动机驳斥了我所有的阐述，以我隐藏伊甸之果的秘密并杀死导师为由，煽动群众和刺客们企图将我驱逐，混乱中，Abbas取得了伊甸之果，但因无法正确控制其力量将所有人都击倒在地，他自己也只剩下半条命，幸好我对伊甸之果的了解较深，抵御住了这种程度的攻击，救下了Abbas和其他人。

流程

触发任务后，跟着一群刺客朋友飞奔到某建筑物的最高处，利用降落伞飞到城墙上，看到三个目标后跳进左手边城墙旁的草堆中，换成拳头迎面冲上去，一拳打晕一个，再把他们扔进刚才跳下的草堆。下面还要重复两次，不知道扔进哪个草堆的话就跟着过来帮忙的刺客走，由于全程不能被发现，建议多使用爆弹或呼叫手下。

伪装完毕，先去守卫的士兵面前乱弹琴，等他们让路后进去依次用鹰眼找出两个目标，Ezio只用弹琴吸引注意力，刺杀的事情同伴会搞定。等王子出现后，行动就要变得迅速些，剧情过后，直接冲向王子对面的敌人马上使用袖剑，稍慢一点王子就会被秒。救出王子后再到指定地点与其汇合，此区域驻守的全是强敌，不要惹事为



妙。与王子对话完毕，立刻爬上不远处的高塔调查，只要动作迅速点，就不会完全暴露。

剧情过后去找索菲娅，接着去货船上找东西，从右边走再跳进水里可以低调上船，船上的敌人要尽快干掉，否则用鹰眼查找时会被发现，成功后返回索菲娅的商店，然后用鹰眼找到一本书，接着再去第二把Masyaf钥匙的所在地，这片区域没有任何敌人，只有跳跃，并且路线明了、干脆、爽快！离开此区域后回到总部，角色转变为埃泰尔。

一直抱着AL Mualim的尸体往外走，剧情过后不能杀死任何对手，只能



空手夺取他们的武器，由于埃泰尔的生命值超多所以完全没有难度。接着，要一路跑到上层建筑物的平台里，救下那个多事的疯子，攀爬的时候需要注意伊甸之果的攻击节奏，如果被震下来就赶紧按B键/○键抓住。

记忆片段5：帝国的继承人

SEQUENCE 5 :HEIR TO THE EMPIRE



剧情

“我认识了一个名叫Suleiman的土耳其王子，他有着超越同龄人的智慧，根据他的建议，我决定调查一下那些可能跟圣殿骑士有联系的士兵，运气好的话说不定能有意外收获。另外，索菲娅对我的帮助又有了进展，她是个勤奋、热情的人，能与她成为伙伴我感到很高兴。但我并不敢将行程的目的告诉她，我并不想将她卷入到这场争斗中。”

我一路跟踪Tarik，发现他果然在与圣殿骑士进行交易，Yusuf则告诉我，有刺客发现一批武器刚刚被运进了城市的港口。为了查清事实，引开驻军的兵力，我开始煽动百姓们发动抗议，被士兵欺压而积怨已久的抵抗情绪一触即发。混乱中，我潜入仓库，发现了大量枪支。回到索菲娅的商店，发现她的店刚被流氓洗劫，一幅她很喜欢的画被抢走了，我当然不能对此坐视不管，马上去市场锁定了抢走画的匪徒，后者刚将画卖给了附近一家商店，拿回画对我来说完全不是问题。心爱的画作失而复得，索菲娅非常高兴，她将下一个线索地点告诉了我，还表示出了对我这样做的疑惑，我对她说，等时机成熟，我会对她坦白一切。第三把钥匙入手后，我再度进入了埃泰尔的记忆中。



如果不是Maria劝我，我真想杀死Abbas，现在整个刺客一族都听他的命令，而我的小儿子也被他杀害。Maria在一旁提醒我，倘若不能以令人信服的方式夺回领导权，重新领导刺客一族依旧是空想。这么些年过去，刺客的故乡发生了太多的变化，痛苦笼罩着这里，人们忠于Abbas只是由于恐惧，并非爱戴。四天前，我给大儿子Darim寄去了一封信，将他弟弟的死讯告诉了他，如果不出意外，他应该正在赶回这里的路上。

Maria和我一起来到Abbas的面前与后者对质，他却根本不屑于给出一个合理的解释，然而就在我准备交出伊甸之果时，杀死小儿子凶手的一句话激怒了我，他竟对我儿子说下达刺杀命令的人是我，被愤怒冲昏头脑的我开始启动伊甸之果的力量，Maria为了阻止我的冲动行为挡在前面，却被凶手暗算身亡。Abbas趁此机会对众刺客下令杀死我，大儿子Darim此时也赶回了村里，我拉起他就往外逃，无论如何一定不能让伊甸之果落入Abbas的手中。

“要坚强，埃泰尔。”爱妻死前的话语在我耳边回荡。

TIPS 既然提到了《血族》顺便就说一下，该作的故事发生在《刺客信条》初代之后，想补完系列剧情的玩家有机会弄来玩玩。

流程



与地毯商人对话，用鹰眼找出目标后进行跟踪，灵活运用人群来躲避，因为目标经常会突然转身，过场过后立刻雇用旁边的吉卜赛人，前面还要再雇一批，目标通过两个士兵背对着 Ezio 的地方时可以呼叫刺客手下来牵制，自己躲进左边的草堆，如果发现手下不占上风，记得趁目标走远时用枪帮忙解决一下，过桥后跟踪结束。

与 Yusuf 再次汇合，剧情过后买通场景内的三名演讲者，支持者到达一定数量后，会发生剧情，接着场景内会涌入大量敌人，必须尽快将他们杀死来保护平民，如果忙不过来就呼叫手下，由于村民的攻击六亲不认，请随时注意补血……大门攻略后，用鹰眼追踪目标的行走路线，路上的敌人可以无视。

剧情过后甩掉敌人，来到目的地，再去索菲娅的商店，在市场锁定小贼后上去一顿暴打，之后来到目标店铺，可以找机会偷画，也能直接付钱买，再马上把钱偷回来，和索菲娅对话后，爬上目标平台，用鹰眼再次寻找发光点，然后前往第三把 Masyaf 钥匙的所在地，这片区域是一场流畅的追逐战，全程使用加速跑和各种跳跃，掌握好左摇杆就行了，最后利用滑索飞到木船的正上方时，别忘了使用落杀就行，全灭敌人寻找密道，拿到第三把钥匙。

老规矩，回总部变身埃泰尔，剧情过后跟着 Maria 去刺客大本营，脱出开始后全灭这群乌合之众，能带上 Maria 最好了，不过最多也只能带到跳窗之前。逃到村庄中，遇上 Darim，二人一起撤离，这时手中的飞刀变为无限，任意用到爽吧！对于站在建筑物上的敌人要迅速搞定，否则被其空中落杀后会损失大量体力。由于 Darim 跑得太快，因此要时刻注意距上，以免距离太远，逃到村口发生剧情，本章结束。



记忆片段 6 :运气滑铁卢

SEQUENCE 6 :FORTUNE'S DISFAVOR

剧情

“有好消息 Claudia，我调查出了可能领导着圣殿骑士军队的人物，接下来我要做的就是去询问那个叫做 Tarik 的家伙，看他是否能告诉我圣殿骑士军队的具体位置。索菲娅还在帮我寻找最后一把位置不明的钥匙，如果可以的话，我真想抽出些时间来与她相处，聆听她说话的声音，欣赏她美丽的面庞，愉快地看她诉说有关她的书籍、城市、记忆。我开始担心，倘若我得到了最后一把钥匙，事情会变成怎样。”

王子和自己的叔叔正在下棋，而后因为规则问题扯到了王子父亲和叔叔不和的话题上，准苏丹有些不悦的离开了。趁此机会，我接近王子，告诉他有关 Tarik 事件的来龙去脉，王子听闻后要求我在获得了想要的信息后将 Tarik 杀掉。接着，我刺杀了一名 Tarik 手下的士兵，穿上他的衣服混进了其将士驻扎的兵营，在得到了信息后，我杀死了 Tarik。可惜的是，Tarik 对自己的国家忠心耿耿，他和敌人的交易只不过是一场计略，想等时机成熟再打侵略者一个措手不及。Tarik 临死前将位于卡帕多奇亚的拜占庭据点交付于我，请求我帮他保卫自己的国家。



我将情况反应给王子，他本人也感到很惋惜，正在此时王子的叔叔脸色难看地赶来，说 Tarik 被人暗杀，他担心后者手下的士兵会把账算到自己头上，如果苏丹也听信了这样的传言，那自己的准苏丹位置就不保了。等王子的叔叔冷静下来，才意识到我这个外人站在一旁，王子解释说我是他在欧洲时的一位导师，并吩咐我离开。我直接去了索菲娅的商店，还剩最后一处钥匙是隐藏点了，索菲娅也很乐意帮我破译，但她需要我先去准备一些花朵。这对我来说简直易如反掌，我去市场买，却发现老板摊位上的花恰好卖光了，于是我就跟踪老板到某个地点免费地摘了些。等我把花拿去给索菲娅，才明白原来她所说需要做的事情，就是和我在夕阳下享受一顿浪漫的晚餐。在这之后，我拿着索菲娅译解的结果，找到了第四把钥匙，并继续追寻埃泰尔的记忆。

几名刺客围在火堆前商议 Abbas 的奇怪举动，一名老者突然出现，找年轻的刺客们要水喝，并说 Abbas 是个可悲的人，就是因为他很软弱，所以才孤注一掷地想要追寻力量。一名刺客因袒护 Abbas 愤然离席，而其余的刺客们选择留下，他们随后认出了这名老者，认出了我，埃泰尔。我很庆幸刺客中还有不少拒绝相信那些关于我不好传闻的人。我表示想要与 Abbas 当面对质，但年轻的刺客们告诉我，Abbas 雇用了阿拉伯游击队来阻止刺客靠近总部的城堡，看来只能在合适的时候使用暴力了。刺客们自发组织起来，掩护我到总部门口，还杀死了 Abbas 的一些亲信。总部内的刺客们见到我回来，有的已经开始向我鞠躬行礼，不过扔有人打算攻击我，拥护我的刺客们用十字弩在远处掩护我，而我终于在多年之后见到了那该死的叛徒。他依旧和多年前一样，指责我独自隐藏了伊甸之果，对此



我不否认，我从中悟到了许多东西，有的关于过去，有的关于未来，为了让他确信，我用手枪打死了 Abbas。出于对生命的尊重，在他临死前，我解释了当年他父亲的死因。他父亲在我很年轻的时候，来到我面前忏悔，随后自杀，人虽已死，但他父亲留住了自己的尊严。

思绪转回 Ezio，Yusuf 跑来告诉我说土耳其的士兵想要我死，显然不可能这么容易让他们如愿，我拿起 Yusuf 送过来的高威力爆弹，嘱咐后者帮我多多照顾索菲娅，便踏上了离开的行程。我在港口大闹了一场，烧毁了许多土耳其人的战船，随后乘坐恭候我多时的轮船离开了这里……

我被召回了 Animus 的中心区域，十六号在一旁问我，这辈子有没有什么觉得遗憾的事情。答案是肯定的，我希望自己能对父母更耐心，还有 Lucy，我真希望能够挽回……如果可能的话。

流程

到指定地点触发任务，接着暗杀那个四处欺负民众的士兵，将其尸体扔进一旁的稻草堆。伪装完毕后跟着其他的士兵走，途中需要亲手打倒一个村民，进入驻军的营地，需要在不被发现的情况下找到目标所在的帐篷。在第一个区域隐藏点很多，手头没有爆弹就去右边拿，之后以右边的帐篷做掩护，把守门的士兵引导左边去，通过后立刻躲进前方的人群（最好靠右走，千万不能跑），慢慢走到左前方的长凳上做好，等警惕槽降下去后马上进入大门左边的人群，这次把所有敌人引导右边一侧，由于必须把下个区域的敌人也引过来，建议先扔一个爆弹，等敌人都走到一堆，再往离门稍远的地方再扔一个，之后迅速进门。剧情过后马上走进面前的三人小组，跟着他们接近目标，等目标背对 Ezio 的时候，直接按 X 键 / □键解决掉他。成功后强烈建议不要和其他士兵缠斗，赶紧从左边的缺口跳出军营，找个隐藏点销声匿迹。

进入目标区域后，立刻雇用一批吉卜赛人，这里的要求依旧是被发现就算失败，好在吉卜赛人还挺

TIPS 十六号的长相跟笔者预想中的差距挺大的，记忆片段 8 的最后一幕简直让我瞪目结舌，太有基情了……



多的，因此接近目标不成问题。剧情结束后，还要悄然从这里离开才行，方法与近来时完全相同，只不过这次可以在任意地方翻墙离开。与找索菲娅，接着去花店买花，跟踪花店老板，然后摘花拿去给索菲娅，接着再次用鹰眼找书，随后前往第四把 Masyaf 钥匙的所在地，这个区域是拉机关与攀爬跳跃的组合，每个机关拉下后都要在限定时间内拉动下一个机关，时间会显示在屏幕中央，视角提示相当到位，因此拿到钥匙完全不成问题，成功后回去找埃泰尔玩。

埃泰尔只能走路，跑跳不能，一路上只用杀被标记的敌人，其他无视，进入大本营后发生剧情，随后去找那个主谋，路上有人攻击埃泰尔的话，可以让支持者放箭搞定，也可以不管，进门后用枪将主谋打死即可，总算可以秒掉这个神经病了，埃泰尔几十年前就该下手的。

从 Yusuf 的手上取得炸弹，安放到目标地点，上船使用火焰喷射器烧敌人，成功后要跟着提示所指的路线一直跑上船，敌人可以全部无视，火和烟对视线的干扰太大，注意看清楚脚下的路。





记忆片段 7 :地下世界

SEQUENCE 7 :UNDERWORLD

剧情



“我正出发前往卡帕多奇亚，圣殿骑士在那里训练自己的军队，如果运气够好，我应该能在当地找到土耳其人的间谍，不过我还是会将情况预估为只有我一人。我准备将索菲娅留在我的记忆深处，说到这里妹妹你肯定要笑话我了，我对索菲娅更加爱慕了，甚至是钦佩。Cristina 死后，我觉得自己再也无法爱一个人了，但现在这种爱情的感觉又回来了，但我不想拖累她进入我的生活，我害怕这么做会伤害她，甚至，威胁到她的生命。”

到达卡帕多奇亚，我称自己是 Tarik 派来的，果然赢得了当地间谍的信任，不过他们部分人都被抓起来了。我立刻展开行动救人，炸掉了当地的军火仓库，并最终从圣殿骑士的手中夺取了最后一把钥匙。可事态的发展是我没有想到的，王子的叔叔也来到了这里，他向我索取全部的钥匙，并威胁说如果不不照做，索菲娅就会有麻烦。为了确认索菲娅是否已经被抓，我立刻了返程的轮船，路上我利用手中的钥匙再次唤醒对埃泰尔的记忆。

我将重要的东西交付到 Niccolo Polo 手中，他准备先去伊斯坦布尔，再返回威尼斯。我半开玩笑地对 Niccolo 说，他的儿子 Marco（马可·波罗）肯定会父亲的故事感兴趣的。话还没说完，儿子 Darim 就警告说蒙古人的先锋队已经攻进了村庄，我带上伊甸之果亲自掩护 Niccolo Polo 两兄弟离开。到达村口，我告诉儿子，更多的战斗和胜利并不能找到真相，自己这辈子算是把自己能做的都做到了。在两位临走前，我将五把特殊的钥匙交给了他们，每个钥匙的位置都对应一条提示信息。虽然这些信息是要留给谁的，连我自己都不知道。



流程



爬上观察点看清小城全貌，去目标地点用鹰眼找出线人并追上她，接着去两处目标地点，再去市场用鹰眼找到携带钥匙的士兵，偷走，回到监狱救人。与线人再次汇合后，立刻从场景右边走，一路刺杀下去，四个枪手的注意力都在广场中央，所以基本没有难度，战斗开始后对目标敌人使用防反即可，依旧没有难度。

触发任务后，注意特写镜头给出的路线提示，随后一路杀过去，拿到炸弹后炸掉仓库，再无视敌人追着目标跑，最后趁他没准备好战斗时直接用袖剑弄死。开始脱出后速度要快，因为会一直掉血，看不清路就开鹰眼，逃回船上开始再见埃泰尔老爷爷。埃泰尔的路线没有难度，因为全程可以使用伊甸之果，大范围秒敌，来到村口本章结束。

记忆片段 8 :时代的终结

SEQUENCE 8 :THE END OF AN ERA

剧情

“请原谅我写得很仓促，一时间发生了太多事情，原来王子的叔叔才是土耳其的叛徒，他将圣殿骑士引到了那里，他同时还是远征 Masyaf 的幕后黑手。我本可以拿着钥匙独自回到 Masyaf，搜寻埃泰尔的秘密，但是我不能那么做，圣殿骑士知道索菲娅帮助过我，如果她有什么不测，我真不知道自己是否用勇气继续活下去，是我让毫不知情的她卷入了这场危险的战争，我必须把她救出来。”

刚一下船，就看到被买通的演讲者在蛊惑人民，把责任都推到我身上，不过现在没空纠缠这些。等我赶到索菲娅的商店，发现 Yusuf 已被人害死，我团结当地的刺客们发起进攻，并且获得了接近王子叔叔的机会，但处于劣势的我根本无法下杀手，他答应放了索菲娅，只要我愿意用所有的钥匙来交换。

我在总部对刺客们进行了最后一次动员，之后前往约定的交易地点，这位准苏丹果然想反悔，幸好我留了一手，几名刺客兄弟们迅速聚集到我身边，可对方似乎也有准备，将带上头套的索菲娅抓到了建筑的楼顶，我扔过钥匙赶到房顶救下索菲娅，却发现这只是一名穿着很像索菲娅的妇女。真正的索菲娅被吊在远处的一棵树下，我立刻用降落伞飞过去，及时拯救了索菲娅。事不宜迟，准苏丹带着钥匙企图逃走，情急之下只能带着索菲娅追上这混蛋，好在索菲娅架势马车的技术还不错，我夺回钥匙后，遇上了王子的父亲，他果然是一位野心家，如果不是怕自己的儿子会



TIPS 本作中不仅有小偷，还有袭击者，是圣殿骑士派来刺杀 Ezio 的，如果走到路上发现紧张的音乐突然响起，那就表明袭击者正在你的身后。

不高兴，我似乎也无法活着离开这里。



刚回到Animus的中心区域，我就发现身边的景色居然开始分解。十六号说系统的删除程序已经启动，正在我惊讶得不知所措时，十六号冲上来抱住了我(……)，我想要挣脱却被他阻止。

“我在救你，懂吗，快逃！”

于此。我们选择最有保证的解答，并亲身测试它们的价值。我们进行了一系列的尝试，每次都比上次有一定程度的进步，但最后还是无一成功。最后，世界毁灭了。地球持续摇晃了数天，火焰燃烧了数周，当灰烬沉积下来，你的同类们只有少于一万人生存了下来，我们的同类生存下来得更少，但是我们团结在一起，进行重建。听好，你必须去我们曾经努力建造起来，却又失去了的地方。记住我说的话，将你脑中得到的信息付诸于行动，只有这样才能取得成效。不过，我必须告诫你，变数依旧存在，我并不明白万物将会以怎样的方式终结，甚至不知道是发生在我们的时间线上还是你们的时间线上。”

我，Desmond，意识渐渐清晰了起来，似乎有人在呼喊我的名字。

“我知道该怎么做了！”

流程

去索菲娅的商店，发生剧情后直奔目标而去，路上有大批敌人，可以呼叫十字弩援护来解决。之后回总部拿钥匙，和刺客同伴们对话后前往交易地点。剧情过后立刻爬上高塔，之后马上用降落伞飞到目标所在地，途中有枪手袭击，注意控制左摇杆躲避。

上马车后用第一章的方法可以轻松干掉两辆马车，Ezio被打落马车后要及时按X键/□键打开降落伞，进入放风筝阶段后，左摇杆负责躲避



障碍物，很多障碍看上去来不及避开，但实际上完全值得一试，地面的敌人用袖剑刺杀，过于靠近索菲娅的敌人可以通过抓起正下方的敌人并投掷过去的方法来击倒(按B键/○键)，空中与BOSS搏斗的阶段，要注意BOSS在上方时只能进行防御，一旦二人位置对调就可以往死里打了。

记忆片段 9 :归乡

SEQUENCE 9 :A HOMECOMING

剧情

“亲爱的妹妹，我是以轻松的心情来写这封信的，我和索菲娅已经在Acre了，现在我们终于能有属于自己的时间了，索菲娅是个很好的伴侣，明天我们就动身去Masyaf，完成父亲那被遗忘的梦想。信就写到这里吧，原谅我只写了这么一点，因为我已经很累了，如果运气够好，我们下次说话应该就是面对面了。”

宁静的Masyaf显得十分美丽，我来到埃泰尔的藏书室门口，启用了五把钥匙，索菲娅在门外等着我。我拿着火把慢慢走到藏书室的中央，这里没有书，没有智慧的结晶，只有埃泰尔的遗体和他手中握着的最后一把钥匙，最后一段记忆……

Darim向我汇报，有些给Polo兄弟带走了，其余的他会负责带去亚历山大。听到这里我就放心了，我让儿子独自离开，自己独自留下，这并不是一间储藏室，而是墓穴，伊甸之果必须远离贪婪人之手。我与Darim道别，自己走进藏书室，不，是墓穴，熄灭了所有的火把，我将伊甸之果放进密室，自己进入了长眠



……恢复Ezio的意识，我明白了一切，原来这扇密门的背后，隐藏着另一个伊甸之果，不过我已经不想再触碰它，我这辈子接触过一个已经足够了。突然间，我想起这是我曾经梦到过的场景，不知出于何种考虑，我觉得Desmond正在看着这一切，我知道他能听见我说话。虽然不知道为何被赋予使命，但我还是向前追寻了一辈子，我找到的所谓真相，也只能凭自己的理解进行分析。至于我们到底是谁，谁能够有荣幸分享我们的故事，并相传下去？也许Desmond能够找到这些问题的答案，也许Desmond就是那个让一切都结束的人。

“现在，你听好。”Ezio对我说。

“Cipher，能听到我说话吗？这是一个奇特的空间，某个时间点，我并没有计算过，这里总是Minerva的领域。我知道你还有许多问题，我们是谁？什么形成了我们？我们对你有何期望？你会得到你要的答案。只要听着就行，我来告诉你。在末日的之前与之后，我们都试着拯救世界，我们建造了很多地下室，每个都有不同的作用。这些地下室深藏在地下，避免战争的摧残，预防我们的努力毁于一旦。每个地下室的知识都被传送到独立的空间。我们的职责就是对收集的信息进行分类和采样，我、Minerva和Juno的职责都在

流程



来到密室的门前，用开启鹰眼后发现门上有四个图案，将所有的钥匙通过旋转后分别安置到右上方图案的每个角上就行。进门后找到埃泰尔，回忆他的最后一段记忆，最后用鹰眼找出伊甸之果，欣赏结局。

全成就/奖杯列表

成就 / 奖杯名称	解锁要求	点数 / 奖杯种类
Best Served Cold	完成记忆片段 1。	20/ 银杯
Istanbul and Constantinople	完成记忆片段 2。	20/ 银杯
Seal the Deal	完成记忆片段 3。	20/ 银杯
The Prince	完成记忆片段 4。	20/ 银杯
The Plot Thickens	完成记忆片段 5。	20/ 银杯
Successes and Failures	完成记忆片段 6。	20/ 银杯
Old Boss, New Boss	完成记忆片段 7。	20/ 银杯
Priorities	完成记忆片段 8。	20/ 银杯
Revelations	完成记忆片段 9。	50/ 金杯
Fond Memories	所有主线记忆片段完成度达到 100%（完成所有主线中的附加要求）。	20/ 银杯
Worth A Thousand Words	收集全部 Ishak Pasha 的回忆录。	20/ 铜杯
Holy Wisdom	拿到最强铠甲。	20/ 银杯
Capped	收集全部一百个 Animus 数据碎片。	20/ 铜杯
Pyromaniac	完成全部爆弹任务。	20/ 铜杯
Armchair General	在Mediterranian Defense游戏中控制除Rhodes外的全部城市。	20/ 铜杯
Iron Curtain	在不使用大炮的情况下达成一场完美的分部防御。	20/ 铜杯
Spider Assassin	二十五秒内登上 Hagia Sofia 顶部。	20/ 铜杯
A Friend Indeed	完成一个帮派的全部挑战内容。	20/ 铜杯
Tax Evasion	从圣殿骑士信使手中夺回金钱。	10/ 铜杯
My Protégé	培养一名刺客成为 Master Assassin。	20/ 铜杯
The Mentor	培养七名刺客成为 Master Assassin。	20/ 银杯
Lightning Strikes	用袖剑在五秒内杀死五名敌人。	20/ 铜杯
Overkiller	用袖剑累计刺杀五十名敌人。	20/ 铜杯
Show–Off	用降落伞飞到滑索上。	20/ 铜杯
Sage	收集全部书籍。	20/ 铜杯
Fast Fingers	从五十名士兵的尸体上搜刮物品。	20/ 铜杯
Mosh Pit	让十名敌人同处于中毒状态。	20/ 铜杯
Mouse Trap	用 Caltrop 爆弹弄晕敌人后再利用脚手架将其杀死，累计五人次。	20/ 铜杯
Craft Maniac	制作三十个爆弹。	20/ 铜杯
Almost flying	用降落伞从 Galata Tower 飞到 Golden Horn。	20/ 铜杯
Silent but deadly	用飞刀同时杀死三名敌人。	20/ 铜杯
I can see you	在烟雾弹的掩护下杀死五名敌人。	20/ 铜杯
Monster's dance	对一名敌人放毒，让其在中毒状态下放倒三名平民。	20/ 铜杯
Bully	击败 Duccio。	20/ 铜杯
The Early Years	完成 Desmond 记忆片段 1。	20/ 铜杯
The Reluctant Assassin	完成 Desmond 记忆片段 2。	20/ 铜杯
Escape To New York	完成 Desmond 记忆片段 3。	20/ 铜杯
The Rotten Apple	完成 Desmond 记忆片段 4。	20/ 铜杯
Are You Desmond Miles?	完成 Desmond 记忆片段 5。	20/ 铜杯
Mastering the Art	获得奖励 INCOGNITO。（多人模式）	30/ 银杯
Tools of the Templar	在 Abstergo 商店里购买第一个技能。（多人模式）	10/ 铜杯
Achiever	完成一项挑战。（多人模式）	10/ 铜杯
True Templar	等级达到二十级。（多人模式）	20/ 银杯
Looking Good	自定义一名角色。（多人模式）	10/ 铜杯
There Is No I in Team	任意组队模式中获得一场胜利。（多人模式）	20/ 铜杯
Make the Headlines	获得十三种不同的 Accolades。（多人模式）	30/ 银杯
The Way I Like It	对自己的圣殿骑士档案进行编辑。（多人模式）	20/ 铜杯
Explorer	每种类型的比赛都完整地玩过一次。（多人模式）	20/ 银杯
Tactician	某场比赛中积分达到 2505。（多人模式）	30/ 银杯
The Conqueror	取得其他全部奖杯。	–/ 白金

TIPS 本作被偷过的人会一直跟在Ezio身后，随时准备打架，建议一次偷十几或二十几个人，然后再回头，那样的场景是相当的壮观啊！

文 八重樱 协力 胜负师 美编 anubis



曾经我也以为本作只是在《战国 BASARA3》的基础上加了 14 个新角色而已，但在玩到游戏后才发现绝非仅仅是添加了角色那么简单。不但游戏系统有了全新的进化，甚至连前作的 16 名武将的技能细节都做出了调整，细微处的改变体现出了制作组尽善尽美的理念。丰富的游戏模式更是令人欲罢不能，不知不觉间就已经投入大量时间，如此盛大热闹的"割草盛宴"，喜爱动作游戏的你怎能错过？

多机种	战国BASARA3 宴	Capcom	动作
	战国BASARA3 宴		日版
	2011年11月10日	1～2人	5800日元
	对应机种为：PS3 及Wii		对应玩家年龄：15岁以上

系统详解

基本操作		
操作内容	PS3操作方法	Wii操作方法
移动	左摇杆或十字键	模拟控制器摇杆
冲刺	方向长按或同方向快速推两次	长按摇杆或同方向快速推两次
视角调节	右摇杆	控制器十字键
通常技	□	A
固有技1	△	B
固有技2	方向+△	方向+B
固有技3	R1	A+B
固有技4	L1+△	Z+B
固有奥义	R2	Z+A+B
战刻/战极	L2	–
BASARA技	○	甩Wii控制器
究极BASARA技	战刻/战极状态下按○	按住–甩Wii控制器
防御/弹返	L1	Z
回避	L1+方向	Z+摇杆
跳跃	×	C
受身	被击飞时按×或L1	被击飞时按C
挑衅	SELECT	1
暂停/跳过剧情	START	+

存档继承

相信不少玩家都在前作中投入了数百小时的游戏时间，如果不能继承前作存档就未免太不人性了。不过 Capcom 也不会善良到让你能够把已经打出来的武器道具全部搬到《宴》中来，实际上真正得以继承的只有角色等级、第 2 套服装、角色专用装具（四个合成一个）和已获得的同伴武将而已（织田信长除外），至于什么武器啦、装具啦、金钱啦、称号啦，各位就不要奢望了。继承前作存档时会根据前作的完成程度给予一定程度上的奖励：有前作存档的话奖励 1000



两；获得"完全制霸"、"全资源制霸"、"全装具制霸"这三个称号，每个称号奖励 2000 两；获得"爱 MAX"、"武器マニア"这两个称号，每个称号奖励 3000 两。最理想状态总计可获得 13000 两，之后进了 BASARA 屋后你就会发现，这点钱连塞牙缝都不够……

隐藏要素

●**新增角色**：本作新增武将共计 14 人，有故事剧情的 8 人一开始就可以用，其余 6 人需要满足一定条件才会出现，分别是：上杉谦信需要片仓小十郎和小早川秀秋故事模式通关；春日需要猿飞佐助和立花宗茂故事模式通关；前天利家需要松永久秀和天海故事模式通关；阿松需要大友宗麟和最上义光故事模式通关；北条氏政爷爷任意 5 人故事模式通关即可出现；武田信玄则需要打通全部 8 名角色的故事模式才能出现。这 6 名角色无故事模式、只有一个固有奥义，无第 2 套服装。P.S.，在 30 人选角画面正中央的那个"？"图案，是随机选择一名武将。

●**换人模式**：在打通 8 人故事模式后，信赖度为 MAX 状态的可用武将会开启换人模式（タッ



グモ－ド）。换人模式说白了就是可以在战场上切换武将（同时按下 L1+× 就能切换），玩家在开战前需要先在"装备"中选择要带上场的武将，并按 Start 键为其更换装备。换人模式与双打一样，通关奖励为两人共享（前作为谁吃归谁）所以用来刷等级和武器都很适用，而且不用分屏，视野开阔。和双打相比有些不利的地方是一人死亡后就不能复活了。另外，两人的战刻/战极是共享的，所以玩家可以在战刻/战极状态下分别让两名武将轮流上场发动究极 BASARA，秒

杀敌大将绝对不成问题。

●**三十人组手**：连续挑战 30 名武将，打通全部 8 名角色的故事模式就会出现。

●**六十人组手**：打通三十人组手后出现选择，可继续挑战另外 30 名武将，总计 60 名。

●**婆娑罗难度**：在究极难度下打通故事模式或是天下统一后出现。

●**第二套服装**：前作存档继承或天下统一通关后获得，无故事模式的 6 名武将没有第二套服装。

武器系统

本作取消了武器被分为甲乙两组的设定，由此每个角色所需收集的武器数量也有 12 把递减到了 7 把，并且引入了等级概念，最高可升至 100 级（LV.MAX）。同前作一样，武器也存在着装具槽，最多可装备 6 个装具，普通难度只能获得 4 槽武器、困难难度为 5 槽，究极或婆娑罗难度才能拿到 6 槽。此外，本作中的武器可通过战斗结束后的实绩报酬进行强化，报酬共计五大种类，每种报酬又细分为三个等级，品质由低到高，越高难度的关卡越能入手高品质的报酬。

名称	特性	获得途径
第一武器	无	初期装备
第二武器	攻击时有5%的概率附带属性效果	BASARA屋花5000两购入
第三武器	BASARA槽增加速度加快、每击倒一个敌人获得经验值+5	困难难度以上获得
第四武器	攻击时有10%的概率附带属性效果	困难难度以上获得
第五武器	搞笑武器，获得BASARA抽奖券的概率增高	BASARA屋花15万两购入
无铭	基本能力极低，但有6个槽，1P和2P同时装备时攻击力就变为2倍	BASARA屋花10万两购入
山吹	无法装备任何装具，但取得的玉手箱和武器都是豪华版	使用褒美引换券换得的报酬

从实绩报酬的获得途径来看，并不存在过于苛刻的条件，像是勾玉＋扇子＋指轮，一场战斗下来怎么都会入手几个。“兜”系列在装备了“逆鳞手甲”之后去打有弓箭兵、枪兵等战场自然也不成问题。“羽衣”系列推荐使用装备了专用装具“一刀必杀”的岛津爷爷去打究极难度的“月山富田城砂丘战”，附属武将选择要练武器的武将即可，过关后实绩报酬同时算到两人的头上，可谓一举两得。



报酬名称	效果	最终强化量	获得途径
“勾玉”系列	增加体力上限	+10000	破坏敌人的防具获得
“扇子”系列	增加防御力上限	+300	高连击获得
“指轮”系列	增加攻击力上限	+500	由打倒大量敌人获得
“兜”系列	增加BASARA槽	+100%	由弹返敌人攻击获得
“羽衣”系列	增加战刻槽	+100%	无伤通关后获得

抽签系统

本作中 BASARA 屋内出售的许多道具都贵得惊人，比如搞笑武器卖 15 万两一把，而各个武将的传用装具的售价居然高达 50 万两，在游戏初期没什么钱的时候，抽签（富くじ）就变得非常重要。每场战斗结束后，都会获得一些签筒，进入 BASARA 屋后按△就能一试运气。签的种类共有 4 种：末吉，奖励 100 两 or 购买一件商品 9 折；小吉，奖励 500 两 or 购买一件商品 8 折；中吉，奖励 1000 两 or 购买一件商品 5 折；大吉，奖励 10000 两 or 免费购买一件商品。无论是折扣券还是免费兑换券，如果不使用直接退出 BASARA 屋的话就会被废弃。

本作追加的某些装具，例如“韦驮天のふりかけ”、“一八の丸药”属于特殊装具，一定要在抽中大吉时才有可能随机获得。当一个角色将商店搬空之后，就不会再出现打折券，只会出现金钱奖励，而抽到大吉时则随机取得资源提升角色的能力。抽签筒总量上限为 100 个，看到快暂满的话记得及时用掉，装备第五武器可以提升获得签筒的概率。因为我们的目标是取得一千个抽签筒，所以建议玩家积极使用。另外，在签筒摇晃过程中快速连打○ × △□任何一个键都会增加抽中好签的概率。

战刻 / 战极



其实战刻、战极都是《战国 BASARA》系列”的传统元素了，位于画面左下角环绕在角色头像旁的半圆槽即为战刻 / 战极槽。本作中玩家可以在开战前选择是装备战刻还是战极。两者的积攒形式和效果都不尽相同，下面将详细加以说明：

●战刻：随着杀敌数量而缓慢增加，普通难度大约要杀 200 个杂兵才能攒满，究极难度下需要 150 人左右，如果是制压阵地或是击倒有名字的武将时，战刻槽会大幅提升。发动战刻之后，敌人的移动速度将变得相当缓慢，而我方角色行动速度则不受影响，同时角色的各项能力都上升至当前状态下的极限，攻击命中时连击数 +1，所获得的金钱倍数 +1，取得的经验值为普通状态下的 2 倍，连击不会被中断，若再发动 BASARA 技的话，双重效果叠加后的究极 BASARA 技威力也十分巨大。战刻时间默认是 10 秒，这一过程中每击破 5 名敌人会增加 2 秒，如果装备上“战刻の勾玉”这一装具的话，可令时间延长至 3 秒。尽管战刻中角色附带刚体效果，但并非无敌状态，如体力过低还是有会被击倒的危险。

●战极：杀敌 100 人就可以攒满一条战极槽，最多可以攒满 3 级（即杀敌 300 人）。战极发动后，对手的移动速度不会受到影响，我方移动速度加快少许，并且角色的会心一击率会大幅提升，Hit 数增加，受到伤害减小，即使受到大量伤害也不会被击杀，在战极状态下发动 BASARA 技的威力也会随之增强。与战刻相比，战极具有积攒时间短、攒满 3 条后释放究极 BASARA 技伤害巨大等优点，但没有金钱和经验值加倍的效果。





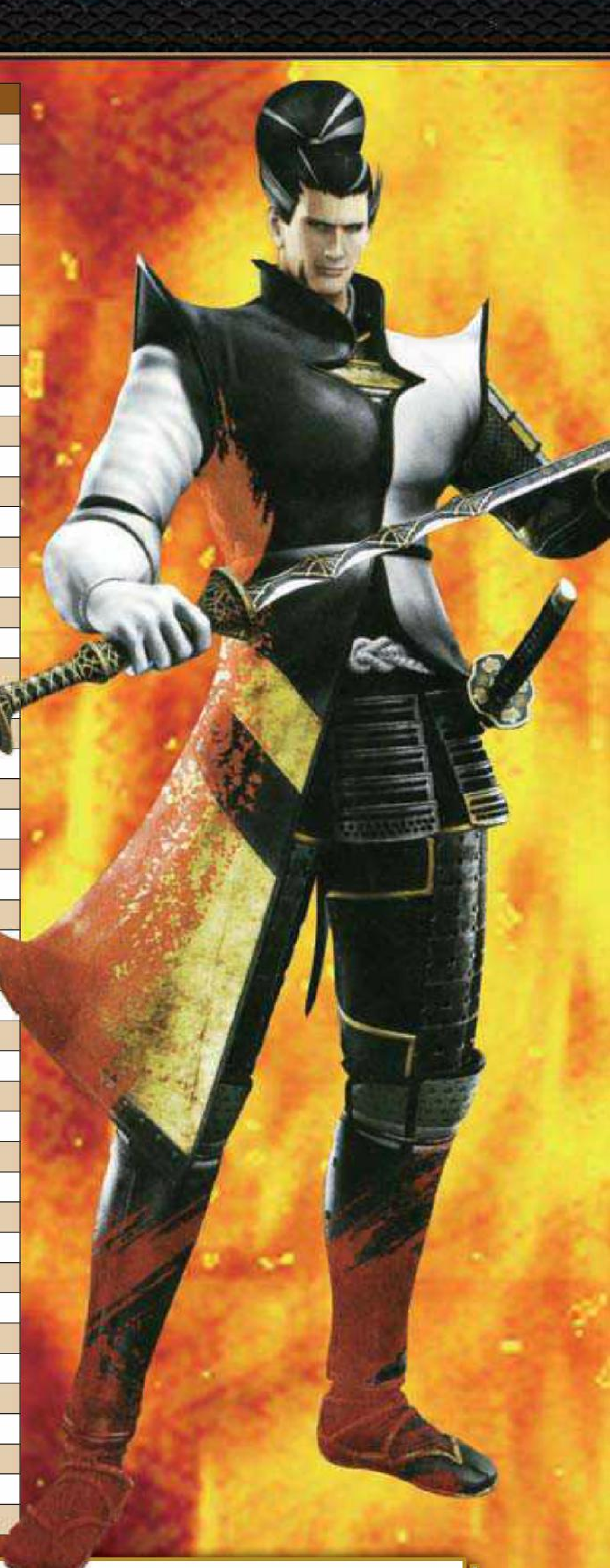
战极等级	持续时间	特殊效果	究极BASARA伤害倍率
一级战极	12秒	无	1.25倍
二级战极	18秒	Hit数+1	1.5倍
三级战极	24秒	Hit数+2	2倍

新增装具

本作在保留了前作全部装具的前提下新增了一些单一装备限定的装具以及武将们的专用装具，大部分都是需要花钱从 BASARA 屋购入，只有极少部分是在究极难度的关卡中获得。需要注意的是，武将专用装具需先打通天下统一模式才能在 BASARA 屋中购买，数量也由前作的 4 个缩减至 1 个，实用度大幅提升。前作中已出现的武将的专用装具性能也进行了一定程度的修正，下面会将全部武将专用装具再重新整理出来。



装具名	效果	获得途径
水晶の骷髅	会心一击率大幅上升	10000两购入
韦驮天抄	移动速度上升	8000两购入
都落ちの笏	装备后所有装具的效果均为黄金级	22000两购入
威力变化镜	装备后武器攻击力与该武将所持的最强武器相同	80000两购入
锻冶屋の槌	获得的武器必定为所装备武器LV+1	60000两购入
胜哄の杯　阴・阳	单人装备时经验值倍率+0.2，1P、2P同时装备经验值倍率+2	50000两购入
翡翠の舞鹤	BASARA槽增加速度加快	80000两购入
复仇の妖刀	攻击力随着击破敌人的数量而增加	250000两购入
韦驮天のふりかけ	取得饭团后15秒内移动速度大幅提升	抽签“大吉”的景品
一八の丸药	体力为零时有一定几率复活	抽签“大吉”的景品
鬼火の蜡烛	没有蓄满气槽也可释放战刻或战极，但一场战斗仅限使用1次，并会消耗大量体力	究极难度关卡获得
佳人薄命の假面	以体力缓慢减少为代价，取得金钱倍率+3	究极难度关卡获得
暗君の阵幕	同伴武将不追随玩家，也不会提供BASARA援护	称号点数500点后获得
奥州特攻目安箱	战斗中可以听战国人气电台节目“奥州特攻目安箱”的广播	15000两购入
养生の德利	战斗中我方士兵会和女孩子举办宴会	20000两购入
伴奏蓄音机	战斗中的音乐变成了“鉴赏模式”中最后听到的音乐	150000两购入
辛甘相合伞	战斗中会有一位时而严厉时而温柔的大姐姐在你耳边唠叨	40000两购入
天我独尊	松永久秀专用装具，装备后以一直处于“焰界”状态	500000两购入
仁吼义侠	片仓小十郎专用装具，装备后一直处于“无月极杀”状态	500000两购入
苍天疾驰	猿飞佐助专用装具，冲刺、跳跃、回避时会有影分身协助攻击	500000两购入
无明秋夜	小早川秀秋专用装具，体力槽全满的情况下使用固有技“もぐもぐ金吾”吃的是豪华大锅，平时吃饭也能恢复体力	500000两购入
慈眼傍观	天海专用装具，装备后一直处于“代偿的绝顶”状态	500000两购入
勿怪跳跃	最上义光专用装具，按下挑衅后就会装死，装死过程中会回复体力和BASARA槽	500000两购入
青天白日	立花宗茂专用装具，装备后一直处于带电状态，“千切”的连击数+2	500000两购入
古今奔放	大友宗麟专用装具，装备后信徒士兵能力大幅提升，但受到的伤害也变成原来的5倍	500000两购入
神速圣将	上杉谦信专用装具，“神域”发动中移动速度上升，攻击附带冰属性，效果时间延长	500000两购入
月下为君	春日专用装具，无论什么攻击，只要命中敌人都能将其束缚住	500000两购入
豪放磊落	前田利家专用装具，移动速度加快，全部固有技和固有奥义威力上升	500000两购入
贤才瞬丽	阿松专用装具，使用动物攻击时威力是原本的2倍	500000两购入
老成刚毅	北条氏政专用装具，“北条家最高灸”和“北条家荣光盛衰”的持续时间延长至3倍	500000两购入
战神霸王	武田信玄专用装具，移动速度加快，全部固有技和固有奥义威力上升	500000两购入
东照仅现	德川家康专用装具，开战后保持戴帽子的状态，蓄力时间变短	前作继承或500000两购入
君子殉凶	石田三成专用装具，装备后“恐惶”无时间限制，并且无论使用哪种武器，均有15%的概率发动暗属性伤害	前作继承或500000两购入
寥星跋扈	大谷吉继专用装具，对锁定敌人的连击数一击变为3Hit，并且附带暗属性伤害	前作继承或500000两购入
烟鸟翔华	杂贺孙市专用装具，普通攻击时的手枪变成火箭弹，霰弹枪和机关枪无变化	前作继承或500000两购入
机略重钝	黑田官兵卫专用装具，使用回转技时回转次数大幅增加，回避后会设置一枚炸弹	前作继承或500000两购入
纯白可怜	鹤姬专用装具，鹤姬被泡泡裹住，冲撞敌人后敌人也会被泡泡包裹住。泡泡消失后发动BASARA技会再度出现	前作继承或500000两购入
奥州笔头	伊达政宗专用装具，装备后一直处于“WAR DANCE”状态	前作继承或500000两购入
天霸绝枪	真田幸村专用装具，装备后一直处于“热血大喷火”状态	前作继承或500000两购入
绚丽豪壮	前田庆次专用装具，挑衅时周围的敌人会跟着一起跳舞，同时回复一定量的BASARA槽	前作继承或500000两购入
天衣无缝	长曾我部元亲专用装具，固有技“四缚”的威力上升，大谷、本多等原本无法被抓住的情况得到修正	前作继承或500000两购入
诡计智将	毛利元就专用装具，设置陷阱时附带刚体效果，陷阱持续时间延长至2倍	前作继承或500000两购入
一刀必杀	岛津义弘专用装具，敌我双方均一击必杀	前作继承或500000两购入
战国最强	本多忠胜专用装具，各个固有奥义无时间限制，电磁形态时体力不会减少	前作继承或500000两购入
疾风翔恸	风魔小太郎专用装具，空中攻击的连击数一击变成3Hit，空中攻击全部为会心一击	前作继承或500000两购入
幻妖言惑	阿市专用装具，体力为零时自动复活一次	前作继承或500000两购入
征天魔王	织田信长专用装具，战刻/战极持续时间大幅延长	前作继承或500000两购入



资源系统

当地资源指的就是某一关卡本地出产的一些特色资源。前作中的当地资源是用来合成装具的重要材料，在本作中，它们将不再与装具挂钩，而是变成了提升武将能力的道具，打通相应关卡后该地的资源就会出现在BASARA屋中。资源能提升的能力有4种，分别是：体力（一个资源提升300，上限4500）、攻击力（一个资源提升10，上限170）、防御力（一个资源提升20，上限340）、幸运值（提升17次）。这些资源在BASARA屋中的售价从3000两至70000两不等，同效果的资源售价也是相差甚远，游戏初期不推荐大家把钱优先花在购买资源上，在战国Dream Chance赌钱有所收获之后再来消费吧。



效果	资源名	产地	售价
提升体力	ずんだ饼	奥州走龙战、奥州包围网	5000
提升体力	菱形もなか	神流川の战い	3000
提升体力	白米	川中岛冻土战	7000
提升体力	信州味噌	上田城水攻战、上田城水攻战攻龙战、苍红蹂躏战	6000
提升体力	お茶	三方ケ原断崖战	10000
提升体力	五平もち	关原之战	4000
提升体力	南蛮烧果子	关原之战	5000
提升体力	金平糖	本能寺の变、山崎追讨战、京都花火祭	6000
提升体力	箱寿司	大坂夏の阵 红、大坂夏の阵 苍	12000
提升体力	梅干し	杂贺庄の战い	4000
提升体力	きびだんご	乌城の战い	5000
提升体力	砂丘らっきょう	月山富田城砂丘战	3000
提升体力	宗田节	中富川海砦战	8000
提升体力	みかん	能岛海战、能岛城海贼战	3000
提升体力	カステラ	户次川の战い 思い出编、户次川の战い 三英雄编	10000
提升攻击力	小国和纸	川中岛冻土战	25000
提升攻击力	小田原提灯	小田原城再建战	15000
提升攻击力	寄木细工	小田原城再建战	18000
提升攻击力	岐阜和伞	归云城碧落战	23000

效果	资源名	产地	售价
提升攻击力	旗指物	街道黎明战/复活！！武田道场	8000
提升攻击力	弓矢	街道黎明战/复活！！武田道场	15000
提升攻击力	美浓手漉き和纸	关原之战	25000
提升攻击力	一闲张りの笼	关原之战	40000
提升攻击力	养老ひょうたん	关原之战	34000
提升攻击力	悬崖菊	关原之战	60000
提升攻击力	柳行李	关原之战	55000
提升攻击力	和ろうそく	金ケ崎睡梦战、金ケ崎退き口	12000
提升攻击力	播州算盘	大坂冬の阵、大坂城夺还战、大坂城月影战	13000
提升攻击力	堺打刃物	大坂冬の阵、大坂城夺还战、大坂城月影战	70000
提升攻击力	因州和纸	月山富田城砂丘战	25000
提升攻击力	杓子	岩岛の战い、濑户内阴谋战	9000
提升攻击力	柘植细工	石垣原坑道战	18000
提高防御力	南部铁器	恐山冥府战	35000
提高防御力	米泽织	奥州走龙战、奥州包围网	42000
提高防御力	山形铸物	长谷堂城之战	30000
提高防御力	本庄絣	神流川の战い	38000
提高防御力	上田轴	上田城水攻战、上田城水攻战攻龙战、苍红蹂躏战	40000
提高防御力	真田纽	上田城水攻战、上田城水攻战攻龙战、苍红蹂躏战	12000

效果	资源名	产地	售价
提高防御力	飞驒春庆	归云城碧落战	8000
提高防御力	轮岛涂	手取川の战い	28000
提高防御力	大垣の枡	关原之战	13000
提高防御力	西浓大理石	关原之战	25000
提高防御力	西阵织	本能寺の变、山崎追讨战、京都花火祭	55000
提高防御力	大阪浪华锡器	大坂夏の阵 红、大坂夏の阵 苍	16000
提高防御力	备前烧	乌城の战い	13000
提高防御力	伊予かすり	能岛海战、能岛城海贼战	36000
提高防御力	伊万里烧	石垣原坑道战	21000
提高防御力	萨摩切子	耳川潜伏战	15000
提高防御力	本场大岛紬	耳川潜伏战	30000
提高运气	津轻こけし	恐山冥府战	4000
提高运气	将棋驹	长谷堂城之战	3000
提高运气	赤べこ	洼田顽固战	7000

效果	资源名	产地	售价
提高运气	三春驹	洼田顽固战	5000
提高运气	金箔	手取川の战い	30000
提高运气	骏河雏具	三方ヶ原断崖战	12000
提高运气	のぼり鲤	关原之战	8000
提高运气	越前竹人形	金ヶ崎睡梦战、金ヶ崎退き口	9000
提高运气	お守り	金ヶ崎睡梦战、金ヶ崎退き口	5000
提高运气	信乐烧	大坂夏の阵 红、大坂夏の阵 苍	10000
提高运气	大阪金刚帘	大坂冬の阵、大坂城夺还战、大坂城月影战	10000
提高运气	真珠	杂贺庄の战い	20000
提高运气	石见银小判	岩岛の战い、濑户内阴谋战	30000
提高运气	珊瑚	中富川海砦战	10000
提高运气	姬てまり	能岛海战、能岛城海贼战	8000
提高运气	ビ-ドロ	户次川の战い 思い出编、户次川の战い 三英雄编	8000
提高运气	ウンスンカルタ	户次川の战い 思い出编、户次川の战い 三英雄编	5000

新增模式

天下统一模式

《战国 BASARA 3》中被阉割掉的“天下统一”模式重新回归，这次不再仅仅是简单地用某一武将去统一全国（通常制霸模式），还加入了战国 Dream Chance 模式（战国ドリ－ムチャンス），通过对敌军下注的形式协助玩家早日成为百万富翁。其他改变点还包括：

●可中途更改游戏难度。有了这个设定之后拿到“宇宙一”、“婆娑罗英雄”这几个称号就显得轻而易举了，只要在最终战前将难度更改为究极或婆娑罗即可，前面的几场战斗全部用普通难度去打，省时又省力。

●存在大量乱入关卡，例如背水防卫战、京都花火祭等等。这些乱入关卡给的经验值倍率是要 +0.5 的，如果同时出现多个隐藏战场，那么每多赢得一场战斗，倍率就会再增加 0.5。天下统一后出现的乱入关卡经验值倍率 +1，但这个关卡是强制战斗的，无法回避。打乱入关卡不会影响到当前战事布局，但会增加玩家的作战次数，如果想要拿到称号“电光石火の兵”的话，统一国家过程中出现的乱入关卡是绝对不能打的。

●2 战目和 4 战目时地图上会出现一种闪着金光的轮盘兵，进入他所在的关卡战斗的话，每次击倒阵大将时都会出现幸运转盘。转盘上共有 3 种选项，一是大吉，赠送一张褒美引换券，在完成天下统一后可以用来兑换第七武器山吹，同时还会掉落“打出小槌”和大量钱箱兵，让玩家赚个痛快；二是“吉”，会掉下来一个加满血和 BASARA 槽的“电饭煲”；三是“凶”，天上会掉下无数炸弹，抽中这个的话各位就赶紧闪人吧……



战国 Dream Chance

通常制霸就是用一个武将去统一全国的传统玩法，而且本次取消了必须从邻国统治起的设定，玩家可以任意选择关卡对决，直至统一全国。这里重点说一下新玩法——“战国 Dream Chance”，也就是带有“一掷千金”色彩的天下统一模式，开战前玩家可以对除自己以外的一至三个势力下注，赌谁能在接下来的乱战中残存下来，注额最小 100 两，最大 99900 两。诸如像伊达、真田、德川、石田等强势军团的倍率都较低，只有 8 ~ 20 倍，而一些毫不起眼的军团，像是小早川秀秋、宇都宫广纲等倍率则高得惊人。如果在第一战目就打下自己下注的势力，那只能回收原来的下注金额，越晚与下注势力交手获多的金钱就越接近其原倍率，如果最后与下注势力决战，即为“的中”，打赢后可获得该势力基础倍率的金钱。



为了能让我们下注的势力尽可能残留到最后，可以选择倍率低的强敌交战，每次战斗结束后先不要存盘，观察接下来战况的走势，如果自己下注的势力被消灭则读档重打，如果是赢了就存档继续。按照这种方法继续打下去，可以在一次天下统一时就把金库撑爆掉！金钱上限为七个 9，钱太多就及时用掉吧。由于天下统一模式每人都要打一次，也就是说至少要打 30 次，所以并不需要每次都下高倍率的势力，不停 SL 也比较浪费时间，平均一次赚一两百万最后还是能人人都把商店买空，本作最不缺的就是钱。

日本游戏

日本游戏是《宴》新增的挑战模式，共计 31 场挑战，每场内又细分为若干场小战斗，过关条件一般都比较直接，只有少数战斗需要成功使用数次弹返（瞬间防御）。全部取胜后可获得提升攻防的报酬，并且根据挑战的难易度获得提升一定的经验值、金钱，同时收集同伴武将，但无法入手武具和装具，部分装具在此模式中也无法发挥作用。难度细分为 5 个等级，3 星以下的挑战基本随便打打就能过，但 4 星和 5 星大多都是 BOSS 连战。因为不限制装备和附属武将，因此可以挑自己擅长的角色，外加装了“一刀必杀”的岛津老爷子，杂兵战就认真打，BOSS 就上次爆气或放 BASARA 技一刀切，这算是比较偷懒的打法。

收集同伴武将是日本游戏模式另一个重要目的。在前作中，100 名同伴武将需要玩家以特定角色通过特定路线的特定关卡才能获得，利用前作存档时可以继承除织田信长之外的 99 名同伴武将，但那些还没收全的同伴和本作新增的 9 名武将则只能靠打日本游戏模式来获得了。第一次打通挑战后可以获得本关赠送的同伴武将，第二次打通挑战后这些武将的信赖度会直接升满，不然的话就需要玩家带着同伴武装出战 5 次才能把信赖度加满。如果是从前作继承过来的武将，那么在第一次打通挑战后就会直接升满信赖度。

新增同伴武将	能力名称	效果	获得场次
松永久秀	发火	令玩家在攻击时炎属性发动概率上升	03 初心者卒业试验
	红莲	令玩家在攻击时炎属性发动概率大幅上升	
武田信玄	损害轻减	受到敌军的伤害减少10%	27 闷绝！武田道场
	损害大轻减	受到敌军的伤害减少20%	
三好三人众（长兄）	剑剧强化	剑剧胜利时的伤害上升	03 初心者卒业试验
	剑剧大强化	剑剧胜利时的伤害大幅上升	
三好三人众（次男）	损害轻减	受到敌军的伤害减少10%	26 枭雄の轨迹
	损害大轻减	受到敌军的伤害减少20%	
三好三人众（三男）	试练のとき	同伴武将受到的伤害提升至1.5倍	14 宵暗の羽
	开眼	同伴武将的伤害提升至3倍	
十河一存	无伤の石高	玩家无伤通关时经验值倍率+0.3	03 初心者卒业试验
	无伤の大石高	玩家无伤通关时话经验值倍率+0.5	
国司元相	无伤の小运	玩家达成无伤通关时运气提升	17 新旧交代の狼烟
	无伤の大运	玩家达成无伤通关时运气大幅提升	
佛颜の隈八	高速アシスト	BASARA援护的等候时间由2分钟缩短至1分钟	09 花鸟讽咏
	爆速アシスト	无BASARA援护等候时间，可连续使用	
七条兼仲	诱爆术	炸弹兵一出现就开始倒计时	26 枭雄の轨迹
	高度诱爆术	炸弹兵一出现就开始倒计时	

决战模式

武将一对一的对决模式，游戏初期只有真剑胜负和波澜万丈战这两种模式，打通全部 8 名角色的故事模式后会出现三十人组手，打通三十人组手会出现六十人组手。决战模式的基本规则就是玩家所操作的武将各项能力是固定的，无法装备武器、装具、同伴武将、战极 / 战刻，但可以选择固有奥义和服装。也就是说，在该模式下，玩家将无法依靠特定的武器、装具组合来制造有利局面，只能依靠风骚的操作取胜。

挑战模式中只有“三十人组手”和“六十人组手”与称号相关，真剑胜负和波澜万丈战既无称号亦无奖励道具。

●真剑胜负：最为简单朴实的对战模式，分为个人战（1 对 1）、团体战（3 对 3、5 对 5）以及淘汰战（任意指定 5 名以下角色参战），无任何回复道具。

●波澜万丈战：同真剑胜负一样分为三大类，战斗途中场地上会掉落各种各样的道具，其中既有加攻击、回血等有利道具，也有减慢移动速度、降低防御力、炸弹等不利物品。

●三十人组手：连续挑战 30 名武将，每战胜 5 名武将有饭团回复。该模式下的敌武将防御力很高，玩家只靠普通攻击很难破防，因此最好选用固有技或固有奥义带有破防效果的武将参战。加之此模式下的敌武将能力水平与玩家相当，被他们以特殊技能追杀时，最好使用 BASARA 技或是弹返阻止其进攻，否则会有被秒杀的可能。



●六十人组手：三十人组手通过后会让你选择是否继续挑战，选择继续的话就还有 30 人的连战，难度要高于前 30 人。通过六十人组手最简单的方法是使用“军神”上杉谦信，他的返技（L1+ △）和特殊状态“神域”都是逆天神技，不同固有技之间取消使用命中敌人后发动的“神域”类似于无消耗的战刻状态，比如 L1+ △返技成功后，可使用 L1+ △、前方向 + △、R1、L1+ △的循环连技，所有对手都挨不过两套。

新增关卡

本作增设了 8 个全新的关卡，除“复活！！武田道场”是要在天下统一模式下以特殊手法获得外，其他 7 个关卡都可以在故事模式中获得。新增关卡当然少不了特别恩赏和通缉犯，其中有一些特别恩赏的打法不但有意思还能捞到不少金钱，可谓是一举两得。另外本作中的通缉犯将不再提升角色的能力，改为掉落豪华武具了。

（地图上的黄色三角就是通缉犯所在地）

奥州包围网

通缉犯

出现条件：开战 2 分钟

出现地点 1：地图左下角弹跳台旁

出现地点 2：地图右下角土龙所在场地内，靠近上方的弹跳台旁

出现地点 3：地图右侧中间的场地内，左上角的高台角落里

特别恩赏

1. 杀敌 1000 人（2000 石）

只要不消灭负责看守箱子的武将（头顶有箱子标志），杂兵就会源源不断地涌出，随随便便就能杀个痛快。

2. 击破角土龙（3000 石）

角土龙隐藏在地图右下角的菜园内。





街道黎明战

通缉犯

出现条件：开战 2 分钟

出现地点 1：第二个阵地靠上方的角落里，和一群背钱的杂兵站在一起。

出现地点 2：与三好三人众交锋的场地左下角的阵地旁

出现地点 3：与三好三人众交锋的场地右下角的阵地旁

特别恩赏

1. 一分钟内击倒三好三人众（3000 石）

纯拼伤害值的活儿，要挑战这一特别恩赏，加攻击强度的装具必不可少。另外需要注意的是，这个



场地内会有不少高速旋转的杂兵来捣乱，注意要防御。

2. 占领全部阵地（2000 石）

山崎追讨战

通缉犯

出现条件：开战 2 分钟

出现地点 1：地图右下角靠近瀑布和蓝色宝箱的地方，在一排长枪兵的后面

出现地点 2：地图右侧水路下方，有豪华玉手箱的旁边。

出现地点 3：第一个阵地下方，通往水路的台阶上。

特别恩赏

1. 打倒全部 4 匹战车天君（5000 石）

战车天君一直在战场内沿着固定路线跑动，只有在玩家攻击它的时候才会停下来。这个恩赏建议是在战车出口处等候，当地面上出



现苍蓝色光芒时就要准备出手了。装具可以带上对畜生伤害 ×3 的畜生杀しの印。

2. 至少一次占领全部阵地（2000 石）

京都花火祭

通缉犯

出现条件：开战 2 分钟

出现地点 1：中央花火炮台通往右侧阵地的街道高台上

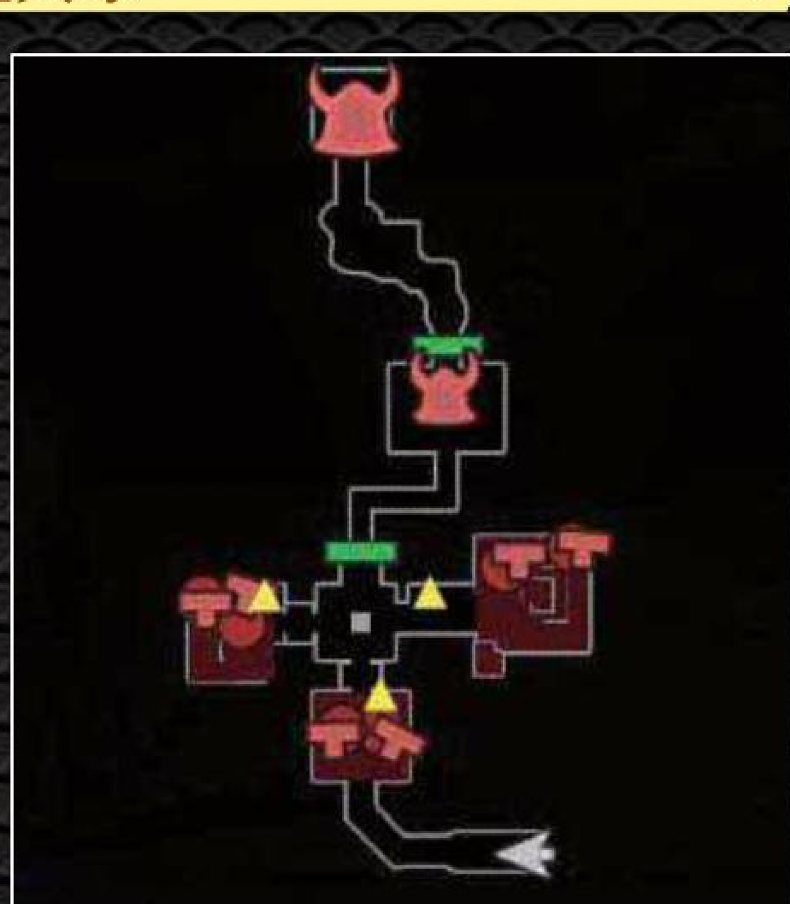
出现地点 2：左侧阵地的右上方角落里

出现地点 3：第一个阵地的右上角

特别恩赏

1. 完成“谦信样”三个文字花火（3000 石）

开战后可以看到围绕在花火柱的左右前各有三大阵地，分别对应“谦”、“信”、“样”三个字，每个阵地由两名阵大将把守。击败阵地中任何一名阵大将，周围的敌人都会丧失攻击力开始跳舞一段时间，此时屏幕会笼罩上一层淡



淡的橙黄色，在这一阶段内击杀 100 名跳舞的杂兵就算是点燃了一个文字花火，以此类推，分别击倒三个阵地共计 300 名杂兵后这个特别恩赏就完成了。阵地内的另一名阵大将可杀可不杀，但杀掉的话会出现大量背钱箱的杂兵，一场战斗下来刷 99999 两绝对没有问题。另外这个特别恩赏的提示是要走到春日面前才会出现的。

2. 达成一万连击。（2000 石）

这里不像“关原之战 乱入”那样杂兵聚集，但只要在大量钱箱兵那里爆战刻，很多打连击比较厉害的角色都可以上一万连，还可以装“连击扇子”、“韦驮天抄”、“热狂の法具”等装具来维持连击数。

苍红蹂躏战

通缉犯

出现条件：开战 2 分钟

出现地点 1：地图右侧第 2 个阵地后面木制闸门附近

出现地点 2：正面第一个阵地旁

出现地点 3：右上方阵地的一旁

特别恩赏

1. 真田军军马出击路开放（3000 石）

杀 200 人即可。

2. 伊达军军马出击路开放（3000 石）

3 分钟内制压全部阵地。这两



个特别恩赏建议先完成前者再完成后者，如果伊达通路率先开启的话，真田通路将不会被启动。

濑户内阴谋战

通缉犯

出现条件：开战 2 分钟

出现地点 1：最右侧船的屋顶上

出现地点 2：起始所在船的上层，弹跳平台后面

出现地点 3：右数第 2 只船的尽头

特别恩赏

1.2 分钟内搭建起通往毛利和大谷所在地的桥（2000 石）

快速占据全部阵地之后我方同伴忍者就会过来架桥。

2. 击败风魔小次郎（3000 石）

风魔小次郎隐藏在一艘地图上看不到的船上，玩家需要先行前



往最右侧的船，在船尾可以看到一个弹跳台，由这个弹跳台可以到达风魔所在地，击败他即可。

大坂城月影战

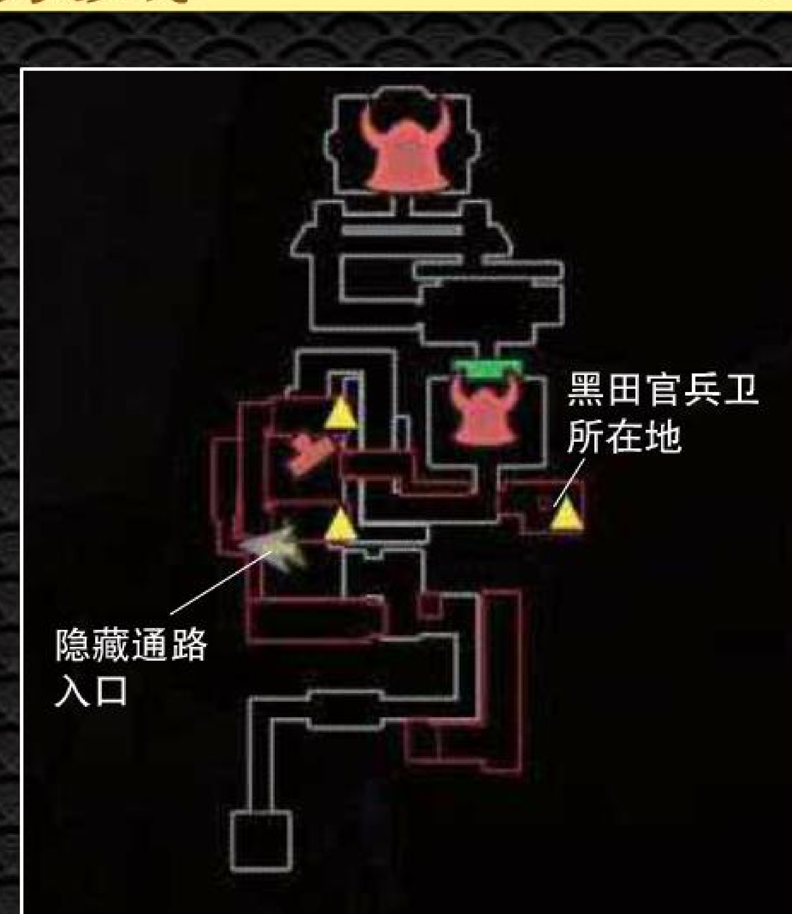
通缉犯

出现条件：开战 2 分钟

出现地点 1：黑田官兵卫所在井的右上方

出现地点 2：走隐藏通路直到有第一组风筝忍者的地方，在右侧的屋顶上

出现地点 3：同样是走隐藏通路直到有第一组风筝忍者的地方，在左侧的屋顶上



特别恩赏

1. 找到黑田官兵卫（1000 石）

这个特别恩赏推荐使用猿飞佐助、春日、风魔小太郎等可以二段跳

并空中滑行的角色取得。进入战斗后，首先还是按照地图上标识出来的路径往前走，一直来到地面，这里有个敌大将在看守大门，在左侧可以看到一片破损的墙壁，穿过墙壁就是隐藏通路了。沿着通路迂回至屋顶，前方可见一些风筝忍者，从他们的左侧屋顶绕到尽头后跳到风筝忍者身后的平台上（铺着一张草席）。然后再沿屋顶一直前进，仍需要跳过一个风筝忍者，就能在正前方看到黑田官兵卫所在的井了。（详细位置可参考地图）

2. 第二次打倒大谷吉继（3000 石）

和石田三成交战时，大谷吉继会半血复活，打倒他即可。



复活！！武田道场

关卡出现条件

“复活！！武田道场”是作为乱入关卡出现在天下统一模式中的。玩家需要保持杀敌总数低于 1500 并有一关连击数高于 3000 的条件下，“复活！！武田道场”会在 4 战目开始时出现。

通缉犯

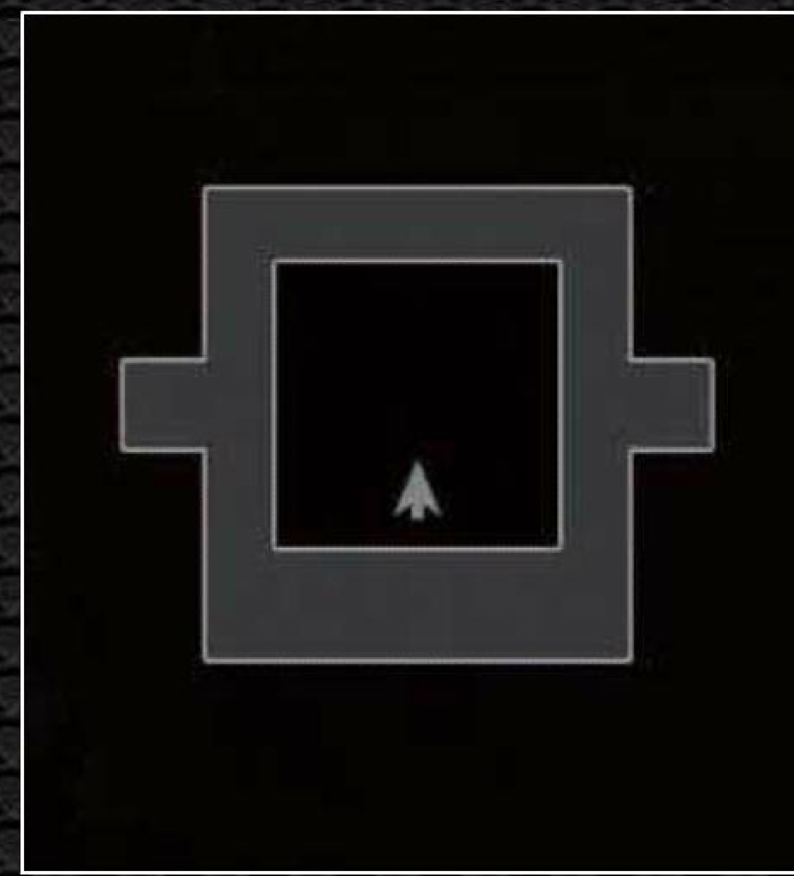
出现条件：杀敌 999 人后

出现地点：这一关的场地只是一个长方形，通缉犯毫无疑问也就是出现在这个方形区域内的。在限定时间内杀到 999 个杂兵后通缉犯就会出现，算上他一个刚好 1000 人，就能完成特别恩赏 1 的条件了。

特别恩赏

1. 完成“甲斐之虎”的认定测试

要在限定时间内总计杀掉 1000 个杂兵。



2. 将武田信玄的 4 个分身全部击破

完成“甲斐之虎”的认定测试后武田信玄就会带着 4 个分身登场，在击倒本体之前打倒全部分身即可。

称号与奖杯

称号	点数	取得条件
天下一	5	普通难度达成天下统一
日本一	10	困难难度达成天下统一
宇宙一	15	究极难度达成天下统一
婆娑罗英雄	20	婆娑罗难度达成天下统一
完全制霸	20	全部武将都达成天下统一
FEVER侍	5	全部关卡的最大连击数都打出FEVER再达成天下统一
阿修罗道	10	在究极/婆娑罗难度下不死亡达成天下统一（中途禁止更改难度）
人类最强	15	在究极难度下，使用不装备装具的第一把武器达成天下统一（中途禁止更改难度）
天上天下唯我独尊	25	在婆娑罗难度下，使用不装备装具的第一把武器达成天下统一（中途禁止更改难度）
Stylish	15	任意一关无伤后达成天下统一
Super Stylish	30	婆娑罗难度下完成一关无伤的条件后再达成天下统一（中途禁止更改难度，也禁止死亡后再挑战）
我慢自慢	5	一关以上不使用BASARA技达成天下统一
赏金稼ぎ	10	击破全部关卡中的通缉犯后达成天下统一
恩赏制霸	10	每个关卡至少取得1个以上特别恩赏的条件下达成天下统一
バサラ大将	10	全部关卡均使用BASARA技终结总大将达成天下统一
万夫不当の兵	10	击杀5000人以上达成天下统一
千军万马の兵	2	一关以上，在骑马状态下击倒敌武将后达成天下统一
电光石火の兵	10	交战次数控制在5回合达成天下统一
战国赌博师	5	在战国Dream Chance模式中，最终战与押注势力交手后达成天下统一
鸡侍	5	在战国Dream Chance模式中，亲自消灭全部押注势力回收赏金后达成天下统一
谍报武官	5	打过一个乱入关卡后完成天下统一
天下の霸者	10	打过“关原之战”后达成天下统一
幕府设立	10	打过“大阪夏之阵”后达成天下统一
他化自在天	15	打过“本能寺之变”后达成天下统一
热唱侍	1	装备“热唱びわ”或是“热唱こと”打过任意关卡
ギャンブル侍	2	装备“あぶく钱の财布”打过任意关卡
あんたが大将	2	装备“ごますり棒”打过任意关卡
际大将	2	装备“ハゲましかつら”打过任意关卡
ヘビ-リスナ-	2	装备“奥州特攻目安箱”打过任意关卡
割勘奉行	2	装备“养老の德利”打过任意关卡
辛甘皆传	2	装备“辛甘相合伞”打过任意关卡
心眼の达人	3	装备“常暗の眼镜”打过任意关卡
逆转满垒ホ-ムラン	3	在体力低于5000的状态下发动究极BASARA技打过任意关卡
见切りの名手	10	任意关卡内以弹返打倒敌方总大将
くいしんぼう将军	10	任意一关吃掉25个以上的饭团
钢铁の肝脏	10	任意一关吃掉15个以上的神水或电饭煲

称号	点数	取得条件
初めてのFEVER	1	第一次达成500连击
コンボマスタ-	5	第一次达成2000连击
ス-パ-コンボ	25	第一次达成10000连击
バサラ者	3	用BASARA技击败任意一关敌方总大将
财宝ハンタ-	10	任意一关，入手24个玉手箱和武具
无欲の人	10	在不破坏任何宝箱的前提下打过任意关卡
语り部	30	打通全部8名武将的故事模式
游戏侍	10	完成日本游戏的全部挑战
器用物	30	用全部武将完成日本游戏中同一个挑战
黑带マスタ-	10	打通三十人组手
喧哗大将	30	打通六十人组手
おみくじハンタ-	10	收集1000枚抽签筒
百战炼磨の兵	10	故事模式、天下统一模式、自由合战模式所打通的关卡总数超过100
合战マスタ-	20	打过全部46个关卡
百万长者	10	持有金钱超过100万两
武器マニア	50	收集齐全部武将的全部武器
ゴ-ルド メンバ-	30	任意武将在买齐BASARA屋所有商品
全装具制霸	20	入手全部装具
天下人	30	收集齐全部的同伴武将
Thank you for playing	30	游戏时间超过100小时
爱MAX	100	全部武将满级



奖杯心得

●天下一／日本一／宇宙一／婆娑罗英雄：这几个称号是要玩家分别在不同难度下打通天下统一模式。由于本作可以中途更改难度，就大为降低了取得宇宙一和婆娑罗英雄的难度，只要用普通难度打天下统一并在最终战前把游戏难度调整成困难／究极／婆娑罗通关即可。

●人类最强／天上天下唯我独尊：因为第一把武器的攻击力很低，而且不能装备装具，所以武将自身的能力就显得非常重要，可先购买 BASARA 屋中所有地方资源来提高攻防。武器也可以做为 2P 角色出战收集实绩报酬进行强化。即便如此，打婆娑罗模式依旧是有风险的，因此建议玩家双开角色，将 2P 角色留在起始位置，用 1P 作战，这样即便不慎被打到空血，也可以等待 1 分 25 秒后原地复活。但需要注意的是，开双打的情况下，2P 角色也要装备第一把武器并且不使用任何装具才能取得这一称号／奖杯。推荐角色上杉谦信、德川家康等。

● Stylish/Super Stylish：这两个称号只要取得了后者也就自然连带前者一并获得了，因此直接在婆娑罗难度下完成就行。推荐使用角色使拥有专用装具“一刀必杀”的岛津义弘爷爷，推荐关卡为战斗次数较少的月山富田城砂丘战。在婆娑罗难度下，敌大将的铠甲值非常高，通常攻击难以破防，所以装具应选用可以满战刻／战极槽出战的“战刻の名汤”和满 BASARA 槽出战的“备えの神水”，第一次遇到尼子晴久放 BASARA 技或看准了砍一刀，他会潜地逃往其他区域，再次遇到他后爆战刻／战极，一刀解决战斗。因为禁止死亡后再挑战，因此开战前记得保存，如果失败就读档重来。

●赏金稼ぎ：玩过前作的朋友都知道，抓通缉犯需要带上好感度加满的同伴武装服部半藏，这样通缉犯的出现位置就会在地图上标出来，及时过去杀就行了。通缉犯很会防御和闪避，记得多用有破防效果的招式或者用 BASARA 技。战刻状态下打死通缉犯有一万经验值，也值得使用。

●电光石火の兵：这个奖杯恐怕是本作中最令人崩溃的奖杯了，因为即便五战统一全国之后仍有可能出现诸如关原之战等乱入关卡，而且靠 SL 也无法回避掉，所以玩家很可能在这个奖杯上拼人品或浪费时间。经过多番测试，要获得这个奖杯需要注意以下几点：第一，不能使用松永久秀和织田信长这两个统治国数量为 0 的武将；第二，1 战目之后必须有六组势力交战，2 战目后也必须有六组交战，可以在战斗结束后先不存档，满足条件后再存档；第三，3 战目时一般为三组交战，到 4 战目时必须有一组交战，但有可能出现不交战的情况，同样需要玩家 SL，确保在 5 战目时只有一个对手；第四，过程中所有的乱入关卡都无视掉；第五，2 战目结束时杀敌总数必须在 400 人以上，否则一定会出现无法回避的背水防卫战；第六，要有意识地在 4 战目前消灭关原和大阪系列关卡的总大将（伊达、德川、石田、真田），5 战目的对手最好是一个无关紧要的武将。综上所述，最佳方案就是选择石田三成，以上述条件一步一步走到 5 战目，由于大部分关原关卡与他有关，天下统一不会出现自己打自己的情况，所以由他来达成电光石火是最容易的。

●幕府设立／他化自在天：天下统一最后交手的是伊达或真田时会出现乱入关卡“大阪夏之阵”；本能寺需要总杀敌数在 3000 以上，最高连击数在 1 万以上，同时过关时间也不能太慢，最好在 45 分钟以内，这样才有较高几率出现。注意，关卡出现与难度选择无关。

●战国赌博师／鸡侍：这两个称号都要在战国 Dream Chance 模式下完成，前者是不断通过 S/L 大法确保下注军势存留到最后，也可下倍率不高的强势武将来提高命中率；后者是亲手消灭下注军势，这个可以一开始只下注一个军势，开战后第一个消灭它即可。

●全装具制霸：有两个装具是抽签拿到的，还有几个装具是称号点数达到整百时的奖品，所以这个奖杯取得的时间会比较晚。



快速练级



本作全部角色的等级都提升至了 200 级，每人都需要 300 万经验值才能升满。所以即使各位在前作中已经将 16 个角色练至 LV.MAX，想要拿到“爱 MAX”这个称号也依旧逃不掉刷刷刷的命运。好在我们可以利用换人模式的便利来达到迅速提升等级的目的，而且 Capcom 也新增了“胜哄の杯　阴·阳”这枚装具，从其设计理念就可看出是专为练级而准备的。

● 2P 必备装具

胜哄の杯　阴·阳：本作新增装具，需花 50000 两从 BASARA 屋购入。单一角色装备后经验值倍率 +0.2，如果是 1P、2P 角色同时装备，经验值倍率 +2。这个装具在换人模式下同样适用。

常暗の眼镜：效果为看不到体力槽，但经验值倍率 +0.5。

荣光の杯：过关后特别恩赏奖励的经验值加倍。

背水の布阵：角色永远处于濒死状态，但经验值倍率 +1。

● 1P 推荐装具：胜哄胜哄の杯　阴·阳、背水の布阵、黄金螳螂 3 或 4 个（濒死时攻防能力增加）

●推荐战场：复活！！武田道场

● 1P 推荐角色：招式速度快或判定大，BASARA 技打击面广的角色均可。例如织田信长、杂贺孙市、上杉谦信、石田三成等。在战刻槽蓄满后就爆气，BASARA 槽一满就放超杀，因为每杀 5 人战刻维持时间可增加 2 秒，而放 BASARA 技时战刻时间暂停，所以可以保持一个战刻从头打到尾，基本经验值就是两倍，可达 99999 上限，外加两个特别恩赏是 1 万，连击数和其他一些经验累加，1P 主打可以拿 30 多万经验值，2P 更是可以拿到 45 万！一局 8 分钟左右，练级主要是 1P 带 2P 的方式，练满两个角色也就一个小时左右。

快速刷钱

本作对金钱的需求量非常巨大，每个角色光是把 BASARA 屋中用来提升自身能力的当地资源买齐就需要 1197000 两（不使用签筒的情况下），如果再算上武器装具的话，那就简直是天文数字了。上文提到的“战国 Dream Chance”是一种一掷千金一本万利的赚钱方法，因为要打至少 30 次天下统一模式，所以只要第一次中了大奖，以后就可以进入良性循环了。只是一开始我们还是需要 30 万左右的启动资金，想要快速筹集到这笔钱，普通难度的京都花火祭绝对是各位的不二选择。

这个关卡围绕在花火柱的三个方向共有三个阵地，每个阵地均有两名阵大将把守。击倒其中一人后，周围的杂兵就会进入跳舞状态，此时再击倒另一名阵大将就会涌现出大量背钱箱的杂兵。只要适当使用战刻，即便不使用任何加金钱的装具，打掉第二个阵地时通常已经赚到 99999 两的上限了。整场战斗耗时约在七分钟。





SAINTS ROW THE THIRD

文 华尔兹　美编 NINA

黑道圣徒3	THQ	动作射击
多机种 Saints Row: The Third		美版
2011年11月15号	1～2人	59.99美元
对应机种为PS3、X360		对应玩家年龄：17岁以上

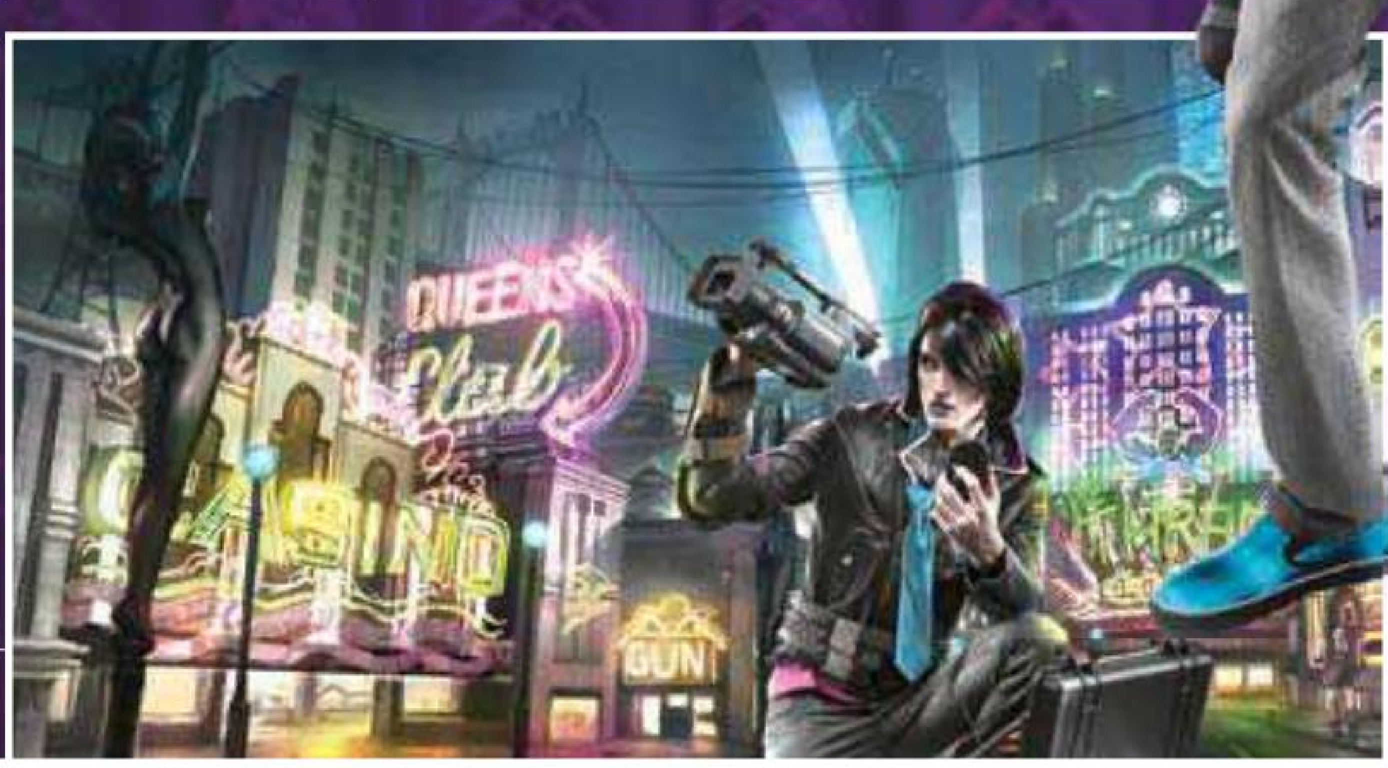
本作的故事主要讲述了被称为“第三大街圣徒”的成员，虽然受到不少人民的追捧，但根除不了贩毒、偷窃，拉皮条的恶习，最终他们选择到新的城市生活。游戏第一个目标他们就选择了当地的银行进行抢劫。在这个城市中有三大组织头目，分别是比利时老大 Phillipe，Luchador 的摔跤手老大 Killbane，和 Decker 的电脑高手 Matt。“第三大街圣徒”在成为这里地方霸主的过程中不断与他们周旋，并且还有政府组织 STGA 的介入。《黑道圣徒》不愧为最疯狂的沙箱游戏，整个游戏中重复内容很少，让人时刻保持新鲜感，玩惯严肃死板的游戏时不妨来试试本作。

系统指南

基本操作

按键	作用
左摇杆/左摇杆	角色移动
右摇杆/右摇杆	旋转视角
X/□	装填子弹、按住为捡起武器
Y/△	打开车门、按下机关、打开降落伞等
B/○	调出武器选择
A/×	跳跃
LB/L2	加速跑
RB/R1	扔手雷
LT/L1	瞄准、徒手状态为特殊攻击
RT/R1	射击、徒手状态为普通攻击
按下RS(R3)	快速使用近身攻击
按下LS(L3)	蹲下
START/START	选项菜单
BACK/SELECT	电话菜单





画面解析



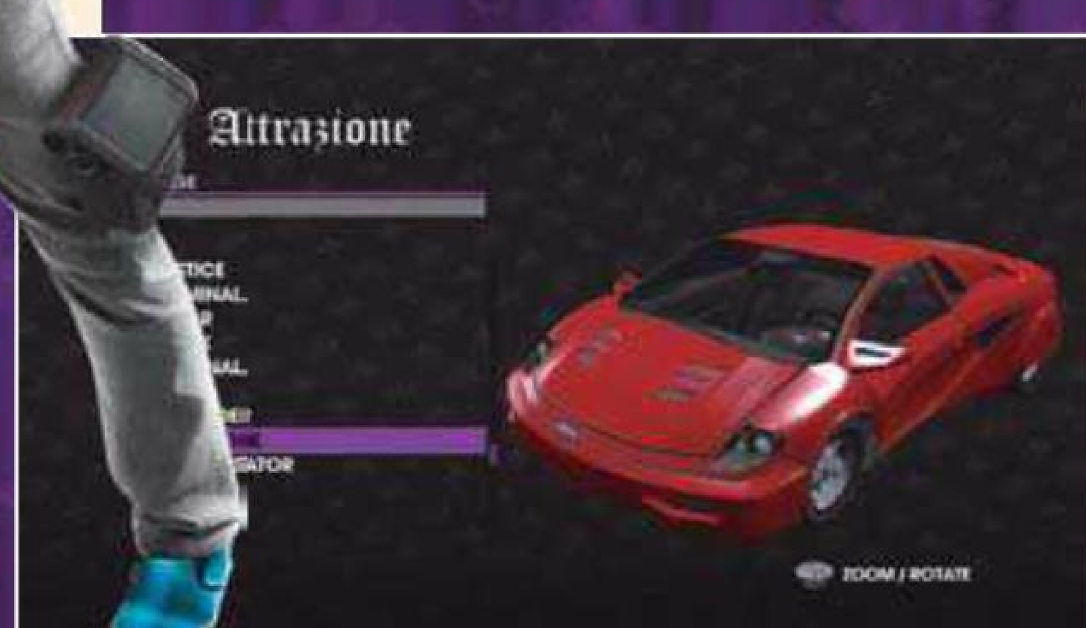
大本营

游戏中的大本营便是玩家的住所，每次从存档点开始玩家便会出现在大本营中，到后期会有越来越多的建筑变成玩家的大本营。大本营里可以装备现有的武器和选择要用的车等。注意不同大本营内容会有所不同，有可以升级的，场地够大的才能以飞机出场。

WARDROBE

更换玩家现有的服装，玩家除了可以去服装店买外，后期还会赠送不少奇奇怪怪的套装。

GARAGE



选择车库里现有的车，玩家在路上将合心意的车开往车库即可在这个选项中随时调出，无论玩家之前停在哪里或者损坏成什么样，只要在这里选择就和一辆新的一样。游戏到后期会为玩家增加不少车辆，甚至飞机坦克都可以随便开出去。

©2011 THQ Inc.

WEAPON CACHE

武器选择，游戏中武器菜单所对应的每个位置都有多种武器选择，玩家可以在这个选项中对现有的武器进行装备，在武器店中同样可以选择更换武器。

GANG CUSTOMIZATION



对帮派中的小弟成员穿着以及开的车子进行自定义，游戏到后期可以选择的种类繁多。

手机界面

手机界面是游戏中最重要的系统，其中接新的任务就必须从这里选择。



MAP

游戏中的地图，可以通过推右摇杆来放大、缩小。在指定的地点按下 A 键，GPS 便会为玩家标出最近的路线，非常方便。

MISSIONS

玩家需要在这里选择主线任务，多个任务出现时没有先后顺序，最后都需要完成。

SAINTS BOOK

查看玩家分支任务的完成情况。

UPGRADES

升级选项，玩家需要根据自己的喜好来习得各种技能，其中不少例如增加 HP 上限，回血速度等会使游戏过程轻松不少，推荐早日将这些选项升级。由于学习技能还要花费金钱，所以可以优先提升资金相关的能力。

ABILITIES（技能选项）

COLLECTIBLE FINDER
小地图中为玩家标出需要收集的隐藏物品。

DUAL WIELD-PISTOLS
升级后玩家选择手枪后会变成双枪

DUAL WIELD-SMGS
升级后玩家选择 SMG 时会变成两把

NOTORIETY-DECKERS
DECKERS 通缉数更容易被削减

NOTORIETY-LUCHADORES
LUCHADORES 通缉数更容易被削减

NOTORIETY-MORNINGSTAR
MORNINGSTAR 通缉数更容易被削减

NOTORIETY-POLICE
玩家的警方通缉数更容易被削减

REVIVE-SPEED
玩家救人的速度会变快

SAINTSBOOK
电话菜单中开启 SAINTSBOOK 选项

SKILL-PICKPOCKET
更容易从路人身上得到钱

SKILL-SCAVENGER
可以从人身上得到双倍的金钱

SPRINT-INCREASE
耐力增加



HEALTH（血量）

HEALTH-REGEN
玩家回血的速度会变快

HEALTH-UPGRADE
增加血量的最大上限

DAMAGE（伤害）

DAMAGE-BULLET
减少子弹对玩家的伤害

DAMAGE-EXPLSIVE
减少爆炸对玩家的伤害

DAMAG-FALL
减少落地时的伤害

DAMAG-FIRE
减少火焰对玩家的伤害

DAMAG-VEHICLE
减少车辆碰撞的伤害

EXPLOSIONS-NO RAGDOLL
在爆炸中，玩家不会倒下

COMBAT（战斗相关，后面的内容会随着流程开启）

AMMO-XXXXXXX
所选武器最大弹药增加

FASTER RELOADS
增快换弹速度

MELEE-MUSCLES
肉搏中可以将敌人扔得更远



VEHICLES（车辆相关，后面的内容会随着流程开启）

SKILL-NITROUS
在开车时按下左摇杆（LS/L3），所有车子都会发动氮气加速。

GANG ABILIYIES帮派相关

GANG-FOLLOWERS
可以选择带小弟的数量增多

GANG-HEALTH INCREASE
小弟的血量增加

GANG-REVIVE TIMER
小弟倒下等待救援的时间更久

GANG-SMGS
成员所持武器为 SMG



TIPS 玩家在进入商店购买时可不是安全的，外面的敌人很可能几枪就中断了玩家愉快的购物时间。

BONUSES（金钱相关）

BONUSES-HOURLY CITY INCOME
每小时可以获得收入

SWAP-CASHI FOR RESPECT
增加酬劳

CUSTOMIZATION ITEMS（定制项目，随着流程全部开启）

STRONGHOLDS（大本营地点，随着流程全部开启）

ACTIVITIES（分支游戏内容选项，随着流程全部开启）

MUSIC

选择音乐，也就是玩家在载物上的音乐，除了电台的外还有多种收录的歌曲，分类比较多，玩家可以把喜欢的列入收藏，这样在乘物中按十字键左右即可选择是否播放歌曲。

CAMERA

拍照选项，需要联网状态开启

PHONE

可以选择叫好友或者小弟来帮忙等



CASH

查看工资收入

EXTRAS

查看流程进度，输入作弊码

主线流程

序章

游戏的第一关的银行抢劫行动基本没难度，玩家一开始就有无限弹药，杀入里面按 Y（△）给小姑娘签个名继续前进，将几个敌人和直升机击破后我方的直升机出现，并且试图将整个金库搬走，扒在平台上击倒几个敌人，尽量将目标锁定天上的直升机，机坠后可以直接将地面的杂兵也炸死。由于被人出卖，我们的主角一行终究还是被抓到了。





原来这一切都是 Phillipe 的阴谋，在 Johnny 的帮助下，主角一行得以脱困。之后在飞机上的战斗起初没有武器，需要徒手击倒敌人，在放倒几个敌人后得到手枪，按 Y（△）去劫持一个敌人，来到指定地点后便会上演急速坠落的好戏。这里按 A（×）会切换两种模式，一种仰视对付上面的敌人，一种俯视对付下面的。在下落过程中玩家需要躲避障碍物，用枪可以将车子打爆。中间会有一次主角进入敌人飞机里耍帅的过程。最后在接到 SHAUNDI 后本关结束。

WE'RE GOING TO NEED GUNS

我们需要足够的武器，又该来一次抢劫行动了。将地图打开，锁定蓝色区域，这样 GPS 会为玩家标出最近的路线，来到武器店进行一番补充后就可以前往指定地点抢武器了。这里敌人很多，而且比较耐打，建议换上散弹枪近战杀入即可。将 2 楼的敌人一并消灭后需要暂时防守一端时间，这时推荐以远战武器为主。支撑不久后 PIERCE 便会带领大部队杀到，此时玩家需要操作 REAPER DRONE 无人机对敌人进行轰炸，按住 LT 可以进入追身视角，更容易命中敌人，注意这里千万不要炸到同伴的直升机。使用机枪扫射敌人直升机的地方没什么难点，子弹是无限的。

PIERCE

STEELPORT HERE I AM

首先去找 PIERCE，接着选一辆车子开往修理厂，这样在大本营时即可选择驾驶这辆车出行了。玩家可以将路上喜欢的车都存入车库中，以后都可以随便开走。

接着去服装店选一身行头，选完衣服后会遇到游戏中的胖子敌人，这种敌人皮厚血多，但是非持武器的只会傻傻的向你冲过来，使用散弹枪便退边打就能制服他。每次快要接近玩家时会出现 QTE，按对了可以避开，固定的是 A（×）连按，将其打倒后需要玩家上前按 Y（△）将其终结。解决掉胖子敌人后需要驾车逃离这里回到家中。



PARTY TIME

前往 PARTY，空中按 Y（△）跳伞下去，可以先来一发 REAPER DRONE 清场……抓到黄色标示人物后按 Y（△）对其逼问，接着需要前往地下室，PARTY 里的人很多，不如直接快跑冲过去。地下室会捡到手雷，用它炸掉里面的杂兵后继续前进，接下来需要玩家在这个地方防守一段时间，随后几个弟兄们就会来帮忙战斗。

消灭掉 PARTY 中所有敌人后乘坐泳池旁的直升机去追中尉，追随过程中如果离得太远黄槽耗尽便会判定失败，玩家不用跟着对方"钻洞"，直接往高飞即可，上面既安全又稳。到达后进入里面抓住中尉，按下右摇杆即可直接将他处决。此后这个 PARTY 归为大本营，并且开启"小弟"系统。

GUARDIAN ANGEL

在直升机上用火箭筒掩护 PIERCE 的车子时注意，这里最大的敌人其实是玩家手里的火箭筒，千万不要在敌人接近所保护车子的时候开炮，这样只会让其受牵连。等 PIERCE 的车避开对方后再开炮打。后面狙击时注意先按 Y（△）放大狙击镜，如果已经瞄准，瞄准镜上的十字会变成红色，方便玩家确认是否已瞄准目标。



TRAFFICKING

建议先将 HP 最大量和伤害减少升级，掩护 PIERCE 去交易，过程中 PIERCE 负责开车，玩家负责向后开几枪就行了，不要浪费子弹。到达交易地点后冲对方车子扔个手雷炸死敌人就可以坐回车子里等 PIERCE 去下一个地方了。

TAKEOVER THE CITY

载着 PIERCE 先去武器店门口，这个武器店可以买下，此后价格相比其他店会便宜一些。接着前往另一处找到 SEX DOLL，这是游戏中需要玩家收集的隐藏物品。下一步需要去消灭一批敌人，玩家可以坐在车子里按 LB（L2）直接射死外面的敌人即可，注意车停远一点，否则会被敌人强行拖出来。下一个战斗地点的人比较多，可以找个安全的地方来一发卫星的 REAPER DRONE，或者扔手雷解决战斗。将敌人全灭后开车前往武器店即可结束任务。

TANK MAYHEM

控制坦克到处破坏的任务，没什么难度，注意在时间内凑够 125.000 即可。LT 为普通机关枪，RT 为大炮，连续破坏分数可以乘倍。



PROFESSOR GENKI

找个迷你游戏看似很傻，其实要通过还是有点难度的。玩家手持一把手枪，并且 HP 不会自动进行回复，带电的装置和火焰装置都需要算准时间通过，建议按 LB+A(L2+×）快速跳过去。这里的敌人连杀会有分数奖励，如果打猫的牌子则会奖励追加时间、得分乘倍或者补充 HP 等，而如果不小心打了熊猫图案则会扣除玩家的分数。这里的战斗由于不能自动回血，尽量稳扎稳打。连杀几个敌人凑够分数后，最后阶段直接加速跑到终点即可，过程中加血加时间的猫头能打就打。

SHAUNDI

HIT THE POWDER ROOM

一路杀到屋子里面的战斗注意找掩护回血的地方，面对持重型机枪的胖子时躲在货架后面向其射击即可，不要冲出去，等于送死。一段时间后胖子的机枪会卡死，上前用散弹枪连喷几枪接着再退回货架后面即可，他是不会移动的。将其 HP 削减完后上前同样可以发动终结技。解决胖子后建议捡起地上的重型机关枪，按 LB（L2）快跑拿到楼上可以一路横扫上面的所有敌人，最后需要掩护 SHAUNDI 黑掉里面的电脑，玩家只需站在窗前将敌人横扫即可。

PIERCE

THE BELGIAN PROBLEM

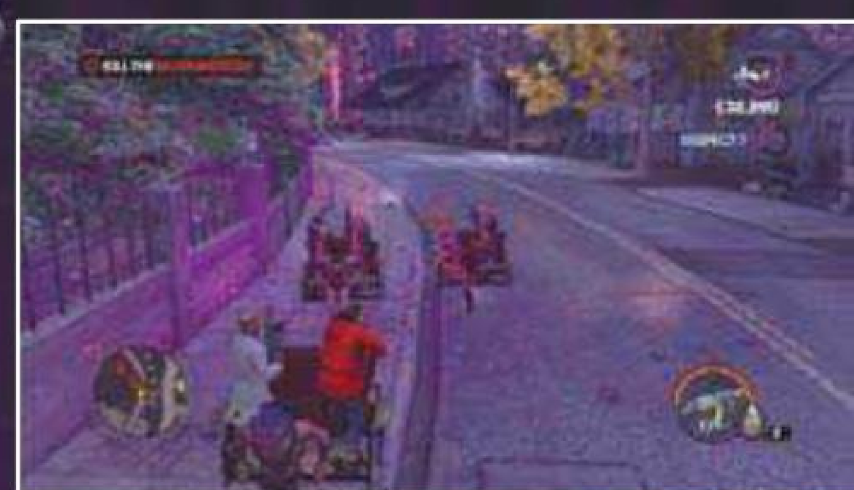
这里的战斗最好稳扎稳打，前期会遇到一个没有持武器的胖子，用老办法便退边发射散弹枪即可。后面冲到楼上的战斗注意会遇到一个持喷火器的胖子，这里如果情况不妙就马上冲到楼下躲一阵子再上去打，持喷火器的胖子最好以远距离武器为主。最后进入房间内救出 OLEG，他被进行克隆实验，游戏中所有胖子的原型都是从其身上科隆而成的。一路跟着 OLEG 开路，在大厅会上演一段主角扒在吊灯上攻击楼梯附近敌人的戏码，最后还需要干掉一个追击的胖子。除掉 Phillipe 后左右有两条分歧可以选择，红色的为摧毁大楼，会得到人民的爱戴，选黄色的则解除炸弹，这里会归为大本营。

RETURN TO STEELPORT

首先开快艇，直接冲入目标船的后面，和几个队友下去后可以一路用散弹枪杀到里面即可救到计算机高手 KINZIE。

接着去找皮条客 ZIMOS，连续推开门审问几个顾客后去地下室找到 ZIMOS，他被辛迪加关在这里，之后便会上演一出人拉车追逐战的桥段。

最后需要去找摔跤手 ANGEL，他是 KILLBANE 曾经的队友。去之前建议去武器店买几个电磁球雷（ELECTRIC GRENADES），然后把武器补补子弹升升级。进入屋子前的战斗可以躲在远处用狙击枪将这里包括胖子在内的敌人全部狙死。进入内部的战斗难点主要在机枪胖子出现的情况下，如果之前买了电磁雷就好办了，扔一个过去可以直接将他炸倒，用散弹枪补个几下很快就可以干掉他。之后会有两个机枪胖子同时出现，其中一个会被 OLEG 拖住，将另一个用电磁雷炸倒后捡起刚才胖子尸体旁边的重型机枪对其扫射即可。如果快死了建议躲在屋子两旁的过道那里回复体力，队友倒下了建议先扔个电磁雷再去救。

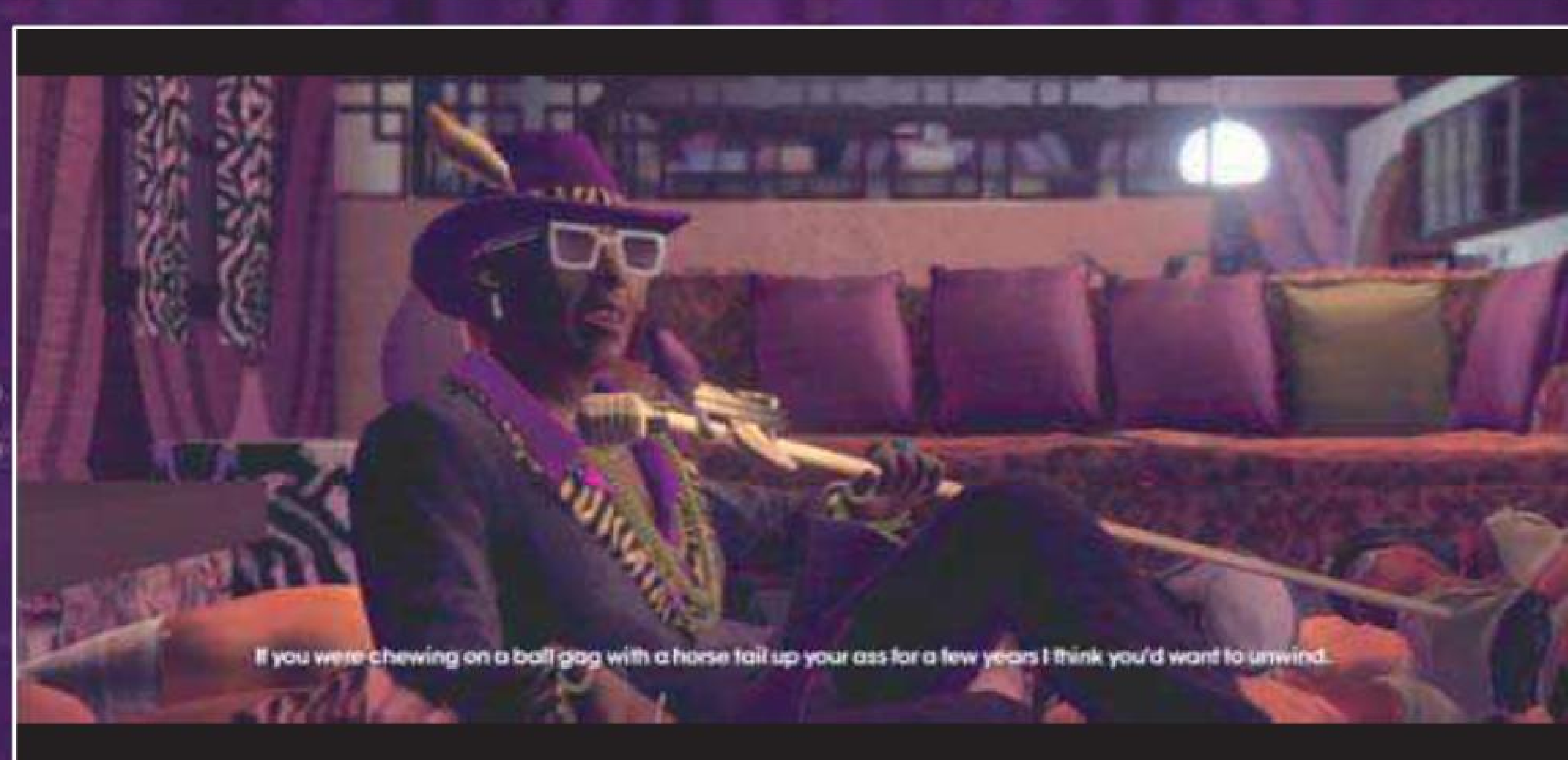




ZIMOS

SNATCH

ZIMOS 要我们帮忙去接几个妓女，路途不是很远，到达指定地点后要求先干掉几个敌人，可以开车直接碾过去，然后下车躲在车后面用散弹枪干掉他们即可。回到车上按方向键↑鸣喇叭将几个妹子叫到车里，将她们送回指定地点即可，一共两次，注意过程中有时间限制，还要逃避敌人的追杀。



TIPS　游戏有两种上车方式，一种普通的按Y（△）进入车子，不过这种方式实在弱爆了，LB+Y（L2+△）才是既快捷又酷，不过注意部分车辆和飞机坦克是不能这样进入的。

HO TRAFFICKING

这个掩护 ZIMOS 交易的过程中，第一次交易谈崩了，可以开枪把对方干掉。后面会有追逐战，由于开车交给 ZIMOS，玩家只需要用枪将后面的敌人干掉即可。后期几个交易玩家同样不用下车，这样反而更安全，从车上用枪解决几个敌人后完成全部交易即可。

ESCORT

ZIMOS 拜托我们去“满足”一个委托人，这位眼睛仔明显是想做一些见不得人的事。先去接妓女，之后去接委托人上车，这时会有记者的车出现，我们需要开车甩开他们，甩开足够距离后暂时停下来将粉色的槽积满即可完成任务，如果一直在记者车辆的范围内蓝色的槽会不停增长，增长满后会判定任务失败，需要小心。

SHAUNDI

TROJAN WHORES

在俱乐部中混入了大量敌人，首先将场地中的敌人用手雷收拾掉，然后按照要求前往指定地点拿狙击枪干掉几个对面狙击的敌人。注意对方很容易发现你并且枪法奇准，可能你还没瞄好，对方子弹已经飞过来了。建议可以边移动边狙击，受伤严重了就到屋子里躲一下再出来。将狙击手消灭后前往地下，恢复俱乐部的供电装置，然后取得火箭筒，前往泳池与几架直升机战斗，注意直升机移动速度比较快，瞄准时掌握一些提前量，同时别忘了积极移动，不要被直升机的飞弹炸到。





ZIMOS

PIMPS UP,HOS DOWN

我们的主角明显是喝醉了，赤身裸体与敌人开战，走不稳不说，每战斗一会儿还会吐……前往地下，这里的敌人较为分散，挨个出现，使用散弹枪一路爆到底，人多的地方使用手雷招呼即可。操作完电视台的播报装置后将指定的几个敌人干掉便会面对我们熟悉的机枪胖子了。这次由于可以使用火箭筒，三炮就能要了他的命。

ANGEL

INSURANCE FRAUD

玩家这关的目的就是玩死自己骗保险，开车前往指定区域，在这里让车撞你吧。可以 LB (L2) 加速后按 RT (R1) 故意往别人车上撞，撞得越狠得到的钱越多，挣够 7 万即可结束这种自虐行为。

TRAIL BLAZING



玩家在这个任务中驾驶一辆暴走摩托，面对这种摩托任何车辆都只有被撞飞的份。玩家需要在时间内开到指定地点即可，路上的行人与车辆在撞碎后可以增加时间。

EYE OF THE TIGER

居然让主角去载一辆老虎，这里和之前躲记者的任务差不多，躲避追击的情况下将粉红色的槽蓄满，只不过老虎会时不时的捣乱让玩家无法正常开车，难怪我们的主角会一路飙脏话了……

ZIMOS

THE HO BOAT

前往码头后转开汽艇靠近游轮，这里需要将几个集装箱打开找到妓女。前几个里面会有子弹，注意其中一个集装箱里有持重型机关枪的胖子，同样用火箭筒招呼他。

全部妓女解救完成后前往指定地点利用重型机关枪横扫几个开船或者飞机袭来的敌人，这里如果持续受伤建议跑到下面集装箱里先躲避一阵子再出来战，注意有几个杂兵会从下面出现。全灭敌人后玩家还需要上演利用火箭筒干掉沿路出现敌人的戏码，这个火箭炮按住 LT (L1) 导弹会有子弹瞄准的功能。



OLEG

GANG BANG

房顶的战斗敌人众多，可以用火箭筒轰掉大部分，远处几个放冷枪的可以边移动边狙击掉。从特种部队 STAG 身上捡到的武器不错，过热后可以按 X (□) 迅速冷却。用它来干掉飞机，第二架飞机出现时 OLEG 会与其缠斗在一起，玩家和 VIOLA 需要马上逃跑。用手雷干掉几个敌人后，开门直接跳进门口的警车里，注意沿路会出现敌人的车辆挡住玩家的去路。由于对方攻势很猛，再加上路途较远，所以车子很可能会引爆，快爆炸时就赶快换乘另一辆吧。

PIERCE

CONVOY DECOY

本关任务需要玩家去偷一辆敌人的战斗机，可以直接开车进入，会省不少事。取得战斗机后对这里开始轰炸，战斗机的操作并不复杂，按 B(○) 之后会进入全速飞行状态，除了 RT(R1) 的喷火外，还可以按 LT(L2) 使用锁定敌人后的导弹攻击。将几个地点轰炸完毕后还需要去破坏一架大型飞机，将碍事的敌人击破后，对着大型飞机连续发射几个飞弹即可完成任务。



NYTE BLAYDE'S RETURN

这回我们需要将那个宣传片里扮鬼武者的叛徒绑走，来到指定地点后注意不能攻击任何敌人。扛起这个叛徒后开始向外撤离，由于这里战斗中部分武器无法使用，乘电梯上去后的战斗需要小心，建议躲在最中间的柜台附近，先将敌人消灭后再向前移动，注意过程中不要向左右任何一方靠近，那里敌人的火力很猛。下去后会出现更多的敌人，可以站在楼上对下面攻击，危机时刻躲在柱子后面回血。



STAG PARTY

本关开始前建议先将武器进行一下补充。开车前往指定地点轰掉两个楼上的横幅。这里敌人比较多，可以先进入大楼里，在里面隔着门往外打，将敌人清除的差不多了就出去两发火箭筒将横幅炸掉。

开往下一个地点后，从这里的楼上用火箭筒轰掉下面的敌人，大楼内有不少子弹，用完了可以补充。战斗一段时间后下去将 PIERCE 接上来，由于楼下坦克装甲众多，推荐先用火箭炮清场，然后马上开一辆车接 PIERCE 到大楼里面。这时玩家会获得一把强力的定位武器，用它锁定敌人后会有数发导弹向敌人发射，非常爽快。用这个武器将敌人清除掉后玩家在大本营会面临分歧选择，将叛徒交给 STAG 指挥官或者 SHAUNDI，最后直接从楼上跳下去。





TIPS 本作的警察极其凶残，开车不要命就算了，对于玩家手中绑架的无辜俘虏也是照杀不误。

KINZIE

LIVE!WITH KILLBANE

首先开车去换乘直升机，先破坏几个电视台的信号源，两个地点的敌人都不少，先清除一部分再跑到柱子旁按住 Y (△) 将炸弹安好，第二个地点的柱子在楼上，先将直升机停到蓝色地点，下去出现新提示后再立刻坐回直升机里直接开到楼上安炸弹，可以节省不少时间。追踪车子的过程中注意尽量靠近，直到绿色的槽积满即可。

在电视台内部的战斗里面敌人很多，将门口的持锤女打倒可以从地上捡到一把锤子，这个锤子不仅威力十足，而且范围很广，冲到敌人堆里砸个几次就能清场了，HP 低下时就躲在角落里回血，然后再冲出去砸。最后再控制直升机接近 KILLBANE 的车子即可。

LEARNING COMPUTER

帮 KINZIE 去“取”一台电脑来，首先需要进入楼里偷一辆坦克。楼里的两拨敌人会各自为战，趁乱将他们全灭后上楼伏击下面出现的敌人。在前往坦克处时又可以用锤子大开杀戒了。

抢到坦克后注意其炮火很猛，由于要抢 KINZIE 需要的电脑在目标的车上，所以千万不能将车打爆，需要按 LT (L1) 的机关枪将目标车子的 4 个轮胎打爆才行，开坦克时尽量往轮子的一边偏，这样比较好瞄准，目标的四个轮胎全部打爆后即可完成任务。

CYBER BLAZING

这是一个恶搞《电子世界争霸战》的迷你竞速游戏，内容很简单，回避红色火焰，撞蓝色的增加时间即可。



MAYHEM

这个任务的目的就是到处搞破坏，由于手雷无限，过程中非常爽快。对着不停出现的车子扔吧，注意敌人的火力比较猛，适当时候需要找到掩护。

GUARDIAN ANGEL

首先需要使用狙击枪掩护 KINZIE，这里敌人很多，尽量让 KINZIE 在瞄准镜视线中并且将接近她的敌人干掉。狙击的要点仍然是通过观察瞄准镜边缘是否为红色来判断有没有瞄准敌人。后面掩护任务中注意最大的敌人仍然是玩家的火箭筒，一定要等敌人出现并且远离要保护的目标时再开炮。



HELI ASSAULT

驾驶直升机掩护的任务，组织的直升机有两种攻击方式：RT（R1）的机关枪和 LT（L1）的导弹连发，对付下面追赶的车可以将直升机开到稍微往前一点的位置，然后连点 LT(L1) 发射导弹，敌人的直升机用机枪对付即可。本关同样需要注意不要打到保护对象，到达三个地点后任务结束。



STOP ALL THE DOWNILODING

先载 KINZIE 去几个地点下载内容，前两个地点敌人都不算多，完成任务后不要恋战，开车走人即可。最后一个地点会不断有敌人开车过来，建议将自己的车停远一点，以免受到牵连，一会儿逃跑时要用。用手雷将敌人的车子炸掉事半功倍，开车前往直升机处即可潜入基地内部，在控制室需要关掉几台电脑，这里的战斗敌人众多，时不时的就需要躲在墙后面回血，如果能从瞬间移动的女战士那拿到锤子就好办了，全部电脑关掉之后即可完成本任务。

PIERCE

HTTP://DECKERS.DIE

进入虚拟世界后，我们的主角竟然变成了一个马桶……前行一段后又会发生变化，此时只能徒手搏斗，继续前进再次变化后才可以使用大炮来攻击，这是在恶搞洛克人么？大炮威力大，范围广，还可以蓄力，蓄力之后威力与范围大增，并且子弹无限。

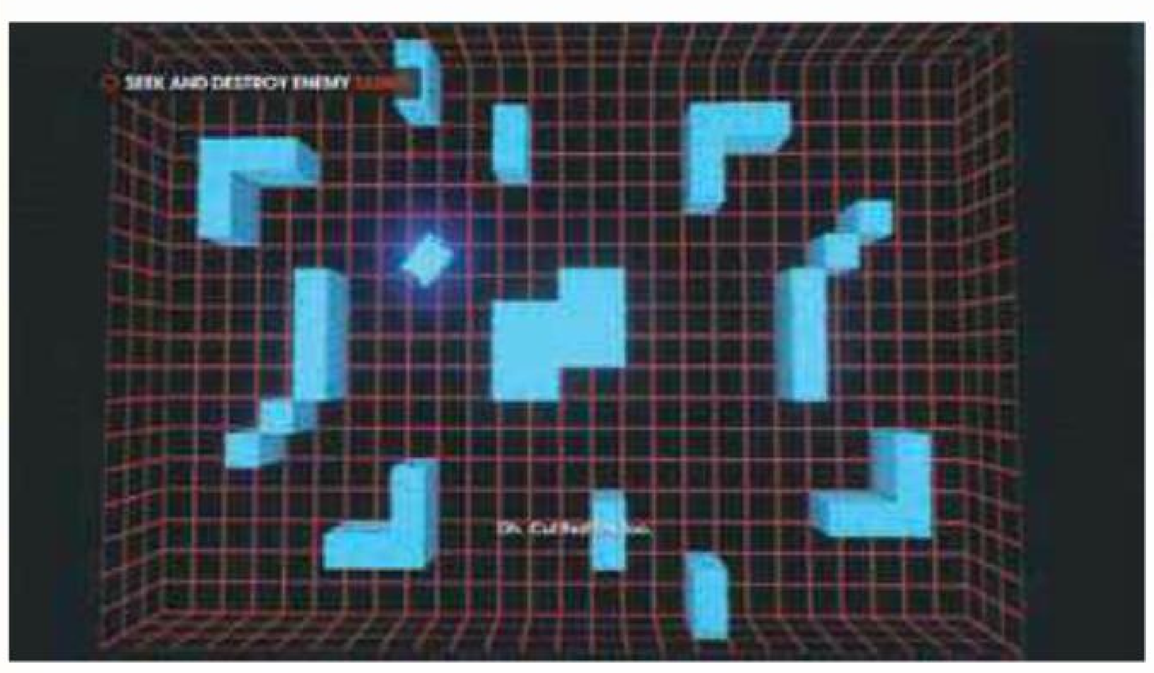


中途玩家会遇到两个迷你游戏，其中一个是文字版的，正确的选择顺序应该是 2213131，而另外一个坦克游戏很像，摇杆左右控制坦克的转向，推上为前进，目的是将另一台坦克击破即可。其中一间会把玩家动作变为相反方向的房间敌人比较多，多移动并利用蓄满力后的大炮攻击，最后玩家会遇到本关的 BOSS。





BOSS 战只要玩家积极移动便不会被打到，一段时间后会有 BOSS 冲过来的 QTE，将 BOSS 打倒后仍然有一次，内容无非是简单的 A(×)或者 RT(R1)连按，简直是把《战神》也给黑了。后期玩家可以变成 BOSS 形态，使用 RT（R2）的横斩消灭杂兵即可。与 BOSS 的决战中注意多利用按 LB(L1)的冲刺来躲过攻击，可以多使用 LT(L2) 的纵斩来对付它。战斗结束后会让玩家从两个好处里二选一，左边会降低车辆花费成本，选择右边的可以降低武器花费成本，建议选择后者。



MY NAME IS CYRUS TEMPLE



我们的主角居然去整容成了 STAG 指挥官的样子，前往 STAG 范围时注意不要撞到里面的人或车子，开车时慢一点。进入内部后跟着 KIA 走，一路真是笑料不断，在跟着她来到最上层时站在电脑前等一会儿即可，千万不要离开或者试图挥拳。



成功拿到资料后先去救 PIERCE 他们，抓个俘虏，这里如果有 HTTP://DECKERS.DIE 任务中的洛克人炮就好办了，子弹无限且范围超广，清场完全没难度。下楼后需要在时间内脱出，沿路敌人同样用洛克人炮消灭即可。逃亡最后欲乘的飞机会被炸掉，不用担心，前往下一个飞机处即可。

KINZIE

AIR STEELPORT

来到指定地点后，发现门无法打开，去后面找到一把新的强力杀器 SONIC BOOM，用它近距离蓄满可以秒杀敌人，并且目前子弹无限，这里用这个武器杀出去没有任何难度。时间限制内跑到指定地点后在下落过程中控制坦克消灭敌人，由于下落过程中炮击偏差较大，建议仅对敌方坦克使用，平时还是以 LT（L1）的机枪为主吧。落地后附近的人都被感染成了丧尸。

VIOLA

A REMOTE CHANCE

本关任务一开始玩家持有一把 RC POSSESSOR，这个武器没有任何攻击力，不过被它击中的任何载具都可以被控制。首先控制指定的车子，用它来压死 15 个路人，注意这个车的耐久度远没有玩家的强，很容易就炸掉，需要小心，撞死 15 个路人后前往指定地点按 A（ × ）爆炸即可。接着需要去控制一艘船驶向岸边炸掉。海陆都有了，空也少不了，控制直升机撞向指定目标。最后还需要控制坦克将敌人的坦克破坏掉，被控制的坦克比较脆弱，好在有多台可以选择。

ZOMBIE ATTACK

进入丧尸区域，玩家主力武器是 SONIC BOOM，游戏中的丧尸跑起来不比《求生之路》里的慢，如果被围了可以连点 RT（R1）脱出。注意带火的丧尸袭击玩家时会有很长时间的硬直，需要及时躲开，如果已将技能中的耐力升满这里躲起丧尸来还是非常容易的。主要作战方法就是跑一段后回头用 SONIC BOOM 解决后面敌人。这里的主要目标需要用 SONIC BOOM 将病毒推到海里，不要用其他武器攻击，会判定为失败。将第一个病毒推下海后需要去救 VIOLA，第二次需要在车库里防守一段时间，将三个病毒推到海里后去开指定的车，驶入海中即可完成任务。

ANGEL

3 COUNT BEAT DOWN

去帮 ANGEL 将赌场侵占，首先需要大肆破坏一番，将黄色的槽积满即可，中间会有敌人不断出现，使用洛克人炮统一解决。从旁边的门进入内部后我们需要破坏掉几个摔跤手雕像，位置大多在门里面，1 楼 2 楼都有。最后的任务便是消灭剩下的敌人，两个一组的喷火枪敌人用火箭筒连轰，一次可以干掉两个，使用他们掉落的火焰喷射器烧死发射榴弹的敌人即可。

MURDERBRAWL XXXI

ANGEL 重新找回了尊严，决定向 KILLBANE 发起挑战！我们一开始的任务就是要确保 KILLBANE 的手下不来干扰裁判，用拳脚将这些进来的杂兵全部放倒，从地下可以捡起道具来打。几个回合后 ANGEL 会被扔出场外，KILLBANE 的手下会上来围殴，此时主角掏出一把电锯（用这么狠么？）将这些杂兵全部干掉，之后 ANGEL 拜托主角去台上与 KILLBANE 战斗。

注意如果赤手空拳的话玩家不是 KILLBANE 的对手，可以等场外扔过来道具的时候捡起来连续对 KILLBANE 攻击，几下便会有 QTE 出现，结束后需要骑在 KILLBANE 头上将他移动到场地中的指定地点，按 RT（R1）揍他可以让他乖乖听话。反复几次后会有杂兵上场战斗，使用道具或者拳脚解决，没什么难度。





PIERCE

THREE WAY



在进入战场前的拐角那里，方便回血。OLEG 比较靠得住，不过 PIERCE 就没那么坚强了，时不时的会倒下，有时候不得不冒险去救这个拖油瓶。第三场战斗前建议

这个任务开始前建议去将武器子弹补满，带上洛克人炮。前两个战场没什么难度，用洛克人炮清场，坦克来了换成火箭筒即可，不过注意把自己的车停在安全点的地方，不然大块头的 OLEG 没有后备箱的车子是没法坐的。最后一个战场后期会有机枪胖子和坦克同时出现的情况，场面比较混乱，推荐躲留足火箭筒用来招呼坦克，干掉一个就好办了。清场完毕后玩家面临分歧，是去追 KILLBANE 还是去救人，前者会进入真结局，后者则会进入结局 B。



选择追KILLBANE



乘车前往红色地点，这里需要干掉几个杂兵，之后 ANGEL 会载玩家去追 KILLBANE，路上可以用无限火箭筒消灭跟来的敌人。炮轰即将起飞的飞机时注意火箭因为惯性的偏差即可，4、5 发就可以将飞机击毁。找到 KILLBANE 后以一顿奎爷式的殴打结束本关。

PIERCE

STAG FILM

有点像外星人攻占地球的景象，前往总部乘直升机接近巨大飞船，对付飞船的炮台用 LT（L1）的导弹连发即可，注意这里如果直升机撞到建筑摧毁了比较麻烦，还得回去开另一架。破坏炮台后接近飞船着陆，这里需要在几个飞弹上安炸药，飞船上的战斗依然推荐用洛克人炮打杂兵，火箭筒轰坦克。

全部安装完毕后需要去刚才停直升机的地方驾驶其来到另一处（如果直升机被炸掉了，这里还有一台 STAG 的备用）。着陆后，在这里消灭几个敌人后就是与最终 BOSS CYRUS 指挥官的战斗了。用火箭筒威力高，但是非常难命中，由于本战有时间限制，还是以重机枪为主要战斗武器吧。BOSS 会时不时的躲起来，并且呼唤杂兵登场，建议换成洛克人炮蓄力等着他们一起出现时统一消灭，比较节省时间。将 CYRUS 的飞船击毁后在限定的时间内乘坐战斗机，并且按 B（○）切换成加速状态逃跑就可以通关了。



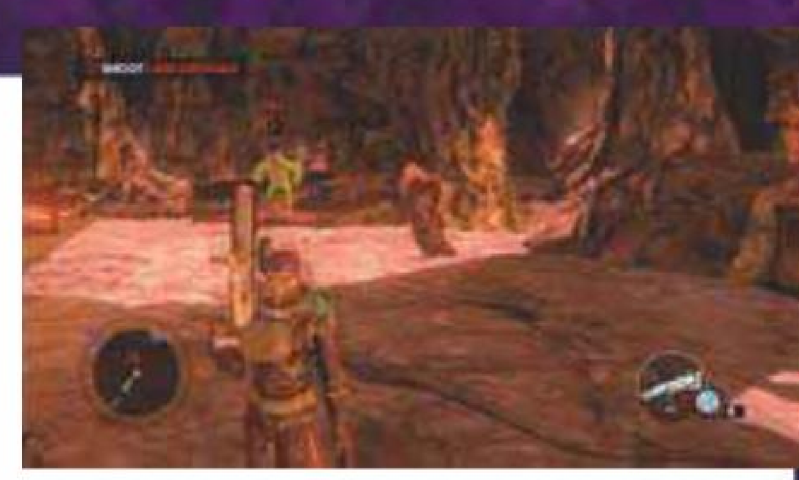


选择救人

救人为主的任务到达绿色地点后换乘汽艇来到对面，这里玩家的武器会被换成 SONIC BOOM，需要用它来将楼上的几个炸弹全部推下去。楼上楼下各有几个，这里的敌人也可以用 SONIC BOOM 来消灭，弹药是足够的。

来到顶上后会与劫持 SHAUNDI 的 BOSS 战斗，按 RB（R2）使用手里的臭气瓦斯敌人手中的人质便会脱手，上前用散弹枪喷即可。一阵子还会有飞机来干扰，不必理会，积极移动干掉 BOSS。

GANGSTAS IN SPACE



还真把《星球大战》也搞了，玩家手里的武器只有一把激光枪，首先需要去黑掉黄色指示点的装置，过程中同伴会接二连三的倒下并且无法救起，最后去炸掉三个装置即可与最终 BOSS KILLBANE 战斗。

与 KILLBANE 战斗其实就是恶搞《未知海域 2》的最终 BOSS。KILLBANE 全身无敌，玩家需要在其附近射击场地中陨石引发爆炸才能伤到他，场地中的陨石是不断刷新的，玩家在几个地方来回跑吸引 BOSS 过来即可。KILLBANE 的血槽降到一定程度后便可以上前按 Y（△）发动 QTE。一共三个回合，结束后就可以观看大结局了。



TIPS | 游戏中无论作恶如何多段，通缉数如何多，只要跑到任务地点后一切就会清零，仿佛之前的事都没发生过一样。

收集地点



全挑战内容

Base Jumps Nailed (Complete 15 Base jumps)
指定地点跳伞15次
Big Air Distance (Jump a total of 1524 Metres)
开车飞1524米
Boats Destroyed (Destroy 25 Boats)
摧毁25条船
Cars Destroyed (Destroy 300 Cars)
摧毁300辆车子
Car Torpedo Total Damage (Cause 2000 Damage)
驾驶车子跳下累积损害2000
Carjackings (Car jack 250 cars)
抢劫250辆车
Compliments Paid (Pay 50 Compliments)
做动作称赞50个成员
Decker Specialists Killed (Kill 50 Decker Specialists)
杀死50个Decker Specialists（拿着锤子移动迅速的女人）
Distance Travelled (Travel 762000 metres)
开车行驶762000米
Emus Destroyed (Destroy 50 Emus)
杀死50个Emus（一种非常小的车）
Gang Ops Defeated (Defeat 32 Gang Operations).
摧毁32个帮派据点（粉色拳头）
Gang Members Taunted (Taunt 50 Gang Members)
嘲讽50个帮派成员

Grenade Kills (Kill 50 Enemies with Grenades)
使用手雷杀50个敌人
Headshots (Get 500 headshots)
500个爆头杀敌
Helicopters Destroyed (Destroy 50 Helicopters)
销毁50架直升机
Hoods Explored (Explore 18 Hoods)
获得18个大本营
Hostages Taken (Take 50 Hostages)
劫持50个人当人质（劫持旁边有人乘坐的车）
Human Shields Used (Use 150 Human Shields)
使用150个人当肉盾
Kill Brutes (Kill 30 Brutes)
杀死30个胖子敌人
No-Weapon Kills
赤手空拳杀人
Luchadore Specialist Killed (Kill 50)
杀死50个Luchadore成员
Near Misses (500 Near Misses)
擦其它车身500次
Mascots Killed (Kill 200 Mascots)
杀死200个吉祥物
Multi Kills (500 Multi Kills)
连杀500人
Morningstar Specialists (Kill 50)
杀死50个直升机上的狙击手
Nutshots (Shoot 25 enemy Nuts)
用枪打25个敌人的“下面”

Oncoming Lane Distance (Drive 30480 metres into oncoming traffic)
逆行30480米
People Run Over (Run over 500 People)
开车压死500个人
Powerslide Time (Powerslide for 300 seconds)
加速持续300秒
Shortcuts Found (Find 50 Shortcuts)
找到50个捷径（游戏地图中的一些小巷子）
Stag Commando's Killed (Kill 25 Commando's)
杀25个STAG成员
Survival Completed (Survive 26 Survival missions)
完成26个生存（Survival）任务
Stoppie Distance (Stoppie for 305 metres)
去找一辆摩托车，然后在空旷的地方，行驶一段时间后按住LB(L2)。
Stores Robbed (Rob 15 Stores)
抢劫15家店
Streaking Time (Streak for 600 Seconds)
裸奔600秒
Tanks Destroyed (Destroy 25 Tanks)
摧毁25个坦克
Two-Wheel Distance (Drive 762 Metres)
开摩托行驶762米
Vehicle Mod Shop (Spend $20000 on cars at Rim Jobs)
在车店花费$20000
Vehicle Surfing Time (Vehicle Surf for 600 seconds)
车辆冲浪600秒，跳上任意行驶中的车辆，在引擎盖上站600秒
Wheelie Distance (3046 Metres)
不停下的行驶3046米，建议去机场完成
Windshield Cannon Distance (Fly 304 Metres Total)
从车窗飞出去304米，将氮气技能学会后开一辆跑车故意往路上车子身上撞。

作弊码

在游戏中按 BACK（SELECT）进入手机菜单→ EXTRAS → CHEATS 输入即可。使用作弊码后，无法存档，也无法获得成就，纯娱乐行动。

普通类

brains = 行人变成丧尸
hohoho = peds are pimps and prostitues
mascot = 行人变成吉祥物
cheese = 获得100.000$
letsrock – 获得子弹
repaircar – 修复车子
fryhole – 行人会飞
runfast – 无限冲刺
whatitmeanstome – 受人尊重
pissoffpigs – 增加警察通缉
lolz – 增加帮派追杀你
goodygoody – 警察不会通缉你
oops – 帮派不会通缉你
dui – 喝醉状态
vroom – 车辆不会损坏
isquishyou – 车辆会粉碎
notrated – 血腥度大增
goldengun = 一击必杀

改变天气

clear skies–晴朗
heavy rain–大雨
light rain–小雨
overcast–雾天

获得载具类

givevortex = Vortex
givespecter = 飞行自行车
givevtol = F69
givevulture = 直升机

获得武器类

givecyber = Cyber destructor
givegrenade = 手雷
givechainsaw = 电锯
giveminigun =重机枪
givemolotov = Molotov
giveairstrike = 空袭
givedrone = Drone
giverpg = 火箭筒
givesatchel = satchel
givekrukov = K–8 Krukov
giveultimax = As3 Ultimax
givehammer = 战锤
givetek = Tek z–10
givekobra = Kobra Ka–1
giveapoca = apocafists
giveslm8 – 激光枪
givecybersmg – Cyber Blaster
givesniper – McM**** 2015
giverocket – 冲击锤
givedildo – The Penetrator
givesword – Nocturne
giveelectric – 榴弹



TIPS 游戏开头恶搞《极限竞速》，序章一开始就搞《星球大战》，过程中《战地》、《COD》、《战神》、《未知海域》，都被拿来恶搞了一把……

全成就、奖杯列表

游戏中只有一个在线成就，但完成全部挑战等较为花费时间。不少需要花费钱的任务可先攒够钱，然后去先存个档，将需要拿到的成就、奖杯拿到后再读取存档即可。

成就、奖杯名	成就/奖杯	取得方法
Kingpin	–/白金	获得所有其他奖杯
Dead Presidents	10/铜	主线剧情中获得
The Welcome Wagon	15/铜	主线剧情中获得
We're Takin' Over	20/铜	主线剧情中获得
Tower Defense	20/铜	“THE BELGIAN PROBLEM”任务最后选择第一个分歧
Kuh, Boom	20/铜	“THE BELGIAN PROBLEM”任务最后选择第二个分歧
Gotta Break Em In	25/铜	主线剧情中获得
I Heart Nyte Blayde	25/铜	主线剧情中获得
kill–deckers.exe	25/铜	主线剧情中获得
Titanic Effort	40/银	主线剧情中获得
Once Bitten... Braaaaaaains	25/铜	主线剧情中获得
Murderbrawl 31	25/铜	主线剧情中获得
Mr. Fury Would Be Proud	30/铜	完成结局A
Gangstas... In Space!	30/铜	完成结局B
Opulence, You Has It	20/铜	主线剧情中获得
Hanging With Mr. Pierce	25/铜	在市中心区（Downtown）完成所有收购。
Mourning Stars	25/铜	在新柯尔（New Colvin）区完成所有收购
Hack the Planet	25/铜	在Stanfield区完成所有收购
You're the Best...	25/铜	在Carver Island完成所有收购
Bright Lights, Big City	80/金	完成整个市所有的收购
Ouch.	20/铜	完成所有的诈骗保险任务（Insurance）。
Tune In, Drop Off	20/铜	完成所有的交易任务（Trafficking）
And Boom Goes the Dynamite	20/铜	完成所有的直升机任务（Assault）
Fence Killa 2011	20/铜	完成所有的搞破坏任务 (Mayhem)
Your Backseat Smells Funny	20/铜	完成所有护送任务（Escort）
Double Dose of Pimping	20/铜	完成所有接送任务（Snatch）
Porkchop Sandwiches	20/铜	完成所有摩托任务（Trail Blazing）
Go Into the Light	20/铜	完成所有狙击任务（Guardian Angel）
Tank You Very Much	20/铜	完成所有坦克任务（Tank Mayhem）
Have A Reality Climax	20/铜	完成所有猫头的那个小游戏 （Professor Genki's Super Ethical Reality Climax）
Everything is Permitted	10/铜	完成所有暗杀任务
Hi–Jack It	10/铜	成功盗窃指定的所有目标车辆
Getting the Goods	10/铜	找到25%的收藏品
Life of the Party	20/铜	找到所有收藏品
Shake and Bake	10/铜	完成一个挑战
You're My Hero!	30/银	完成所有挑战
Ow My Balls!	10/铜	使用狙击枪打一个人的“下面”
Gender Equality	10/铜	扮演一个男性角色两小时，再扮演一个女性角色两小时。
Bo–Duke–En	10/铜	使用LB+Y（L2+△）进入50辆车子。
Love/Hate Relationship	10/铜	按十字键←→做表情嘲讽或者表扬50个团伙成员
Gellin' Like Magellan	20/铜	获得所有大本营（随着主线流程解锁）
Who Loves Ya Baby	10/铜	杀死50个胖子敌人
A Better Person	15/铜	购买第一次升级
Haters Gonna Hate	15/铜	杀死敌人1000个帮派成员
Cowboy Up	10/铜	去武器店升级所有武器
Pimped Out Pad	10/铜	将一个大本营升满（只有个别大本营可以选择升级）
Flash the Pan	10/铜	摧毁所有帮派
Third and 30	40/金	游戏时间超过30小时
Jumped In	10/铜	联网状态下创造一个角色
Stay Classy Steelport	10/铜	使用臭气弹扔25个敌人
The American Dream	10/铜	改装10辆车子

个别难点成就拿法

Flash the Pan

地图上拳头的标志便是敌人的帮派，一共有 36 个，将区域内所有人员杀死即可。

Gender Equality

游戏中前往医生头像处可以整容，甚至可以直接更换性别，玩家不用进行二周目。

Stay Classy Steelport

闪光雷升满即可变成臭气弹，用它找个拳头标志的帮派扔就行了。



文 FAN&纱迦&evilpig 美编 NINA



COD 现代战争3	Activision	主视角射击
多机种	Call of Duty: Modern Warfare 3	美版
	2011年11月8日 / 多人在线	59.99美元
	对应机种为PS3、X360	对应玩家年龄：17岁以上

剧透警告！

尽管游戏发售已有半个月，但如果阅读此文的玩家还没有接触或通关《COD 现代战争 3》战役部分，请在通关并了解剧情后再阅读，不然很有可能会严重影响到你的游戏体验。

比起因为剧情跨度太大而让玩家看得一头雾水的《COD 现代战争 2》,《COD 现代战争 3》重新回归了系列开山之作《COD 现代战争》那种多线并行却又联系紧密的剧情表现方式，游戏的视点集中两个主要人物身上：前俄罗斯特种部队成员尤里和三角洲特种部队中士德里克·韦斯特布鲁克。其中绰号名叫“寒霜”（Frost）的德里克·韦斯特布鲁克中士负责为玩家们展现大战场的情况，交代美俄战争的进程，并且赶赴其他国家去体验发生在汉堡的登陆战和见证法国遭受毒气攻击后的惨状。而尤里则紧随着剧情中的两位关键人物普莱斯和肥皂，展现了141 特战队是如何追踪马卡洛夫在实行恐怖行动时留下的蛛丝马迹，并最终将其处决的历程。除了这两位主要角色，玩家还会有机会操纵负责保护俄罗斯总统的 FSO 特工安德烈·哈尔科夫和英国空军特勤团第二十二大队的马库斯·布恩斯中士，亲历马卡洛夫绑架俄国总统和对英国发动毒气攻击的可怕时刻。而最后一关则是操纵普莱斯，与马卡洛夫进行最终决战。本作的剧情理解起来并不困难，不过因为节奏相当快，而且有一些细节并没有完全交代，所以这里将对一些剧情进行说明，希望能够帮助各位玩家更好地感受这款大作的故事魅力。

新角色介绍

“《COD 现代战争》”系列中登场的角色不算多，而且一般会把视点集中在某些主要角色身上，不过还是会有一些角色在游戏过程中始终伴随在玩家身旁，与玩家并肩作战。在本作当中，141 特战队方面的队友是玩家熟悉的普莱斯和肥皂，还有提供空中支援的尼古拉，而三角洲特种部队方面的新角色有四人，分别是队长 Sandman 和三位队员 Frost、Truck 和 Grinch，他们的队伍代号是“合金”（Metal）。本次介绍时将会把重点放在这些全新的角色身上。

■ 尤里 Yuri



▲人物设定原画，从左到右为俄国总统、尤里和沃尔克。

刚登场的时候，尤里被介绍为是尼古拉手下最好的士兵，普莱斯在游戏战役的第三关“Persona Non Grata”时会要求尼古拉派一个人来协助他保护肥皂，一起逃过马卡洛夫的追杀，尤里随之作为玩家的可操纵角色登场。之后在塞拉利昂和索马里的行动当中，尤里都展现出了强大的战斗力和过人的体能，证明了自己是一位能够配得上 141 特战队成员身分的战士，而且并不介意普莱斯和肥皂的通缉犯身分，愿意和他们一起跑遍天涯海角去追杀马卡洛夫。但是之后在捷克共和国的首都布拉格狙击马卡洛夫和他的智囊团时，尤里透露出了自己对于马卡洛夫行动模式的深刻了解，那时稍微引起了普莱斯和肥皂的注意，不过因为尤里一直声称自己仇恨马卡洛夫，所以两人并没有太在意。随着暗杀失败，普莱斯和肥皂还有尤里均遭到暗算，最后

©2011 Activision Publishing, Inc. Activision, Call of Duty, and Modern Warfare are registered trademarks of Activision Publishing, Inc. All rights reserved.

虽然躲入抵抗军的阵地，但是肥皂受伤过重，回天乏术，在临死前，他把自己在教堂顶部炸弹爆炸时听到的对话告诉了普莱斯：马卡洛夫认识尤里，而且对他还很熟悉！因为肥皂去世而怒火中烧的普莱斯把尤里骗进了地下室，用枪顶着他脑袋逼问出了尤里的过往经历。

在年轻的时候，尤里是俄国特种部队的一员，当时他的表现非常突出，被认为是一位忠心爱国的好士兵，也正因为如此，他受到了当时已经是俄国极端主义首脑的伊姆兰·扎卡耶夫和他的得力手下弗拉德米尔·马卡洛夫的注意。他们最终招募了尤里，让他成为了极端主义分子中的一员，并且担当扎卡耶夫的亲卫兵。在扎卡耶夫于乌克兰的普里皮亚季遭到年轻时的普莱斯暗杀后，正是守在扎卡耶夫身后的马卡洛夫和位于后座的尤里护送这个断掉了一只手的恐怖主义大亨逃离了暗杀。之后两人也因此平步青云，在中东时，马卡洛夫亲手导演了一场核爆，当时尤里就跟他一起远远地在安全屋中观赏核爆后产生的蘑菇云。

尽管跟着马卡洛夫让尤里在极端主义者组织当中的地位变得越发举足轻重，但马卡洛夫疯狂的行径却并没有得到尤里的赞同，他只是觉得马卡洛夫在恐怖主义的道路上越走越远，早就已经背离的俄罗斯人们的根本利益。当他得知马卡洛夫打算在俄罗斯本土的机场中发动一场恐怖袭击时，他果断地背叛了马卡洛夫，并泄露了这场恐怖袭击即将发生的消息。但是他的背叛被马卡洛夫所察觉，在机场发动恐怖袭击之前，他当着其他手下的面处决了尤里。但是打进尤里腹部的子弹没有立刻杀死他，这位坚强的战士一步步爬进电梯，来到机场大楼想要阻止屠杀，可惜最终因为失血过多而倒在了地上。

以为自己死期将至的尤里最后却被赶到机场的救护员及时从死亡线上拉了回来，他抛弃了自己的极端主义者身分，加入了尼古拉所属的俄罗斯政府军（Russian Loyalist），成为了对抗马卡洛夫所领导的极端主义组织的重要力量之一，这就是为什么马卡洛夫会对尤里如此熟悉，而尤里又如此恨马卡洛夫，非要致他于死地不可。

获得了普莱斯信任的尤里最终与普莱斯一起拯救了俄国总统，终结了第三次世界大战，并且成为了141特战队的一员，最后，当他和普莱斯终于锁定了马卡洛夫的所在之地时，两人孤身杀入敌阵中，与马卡洛夫的亲卫兵对抗，并且在普莱斯与马卡洛夫决战时尽了自己最后一分力，来协助普莱斯吊死了马卡洛夫。可惜，他看不到这一幕，在和马卡洛夫对射时，他被对方打出的子弹击中了头部，壮烈牺牲。

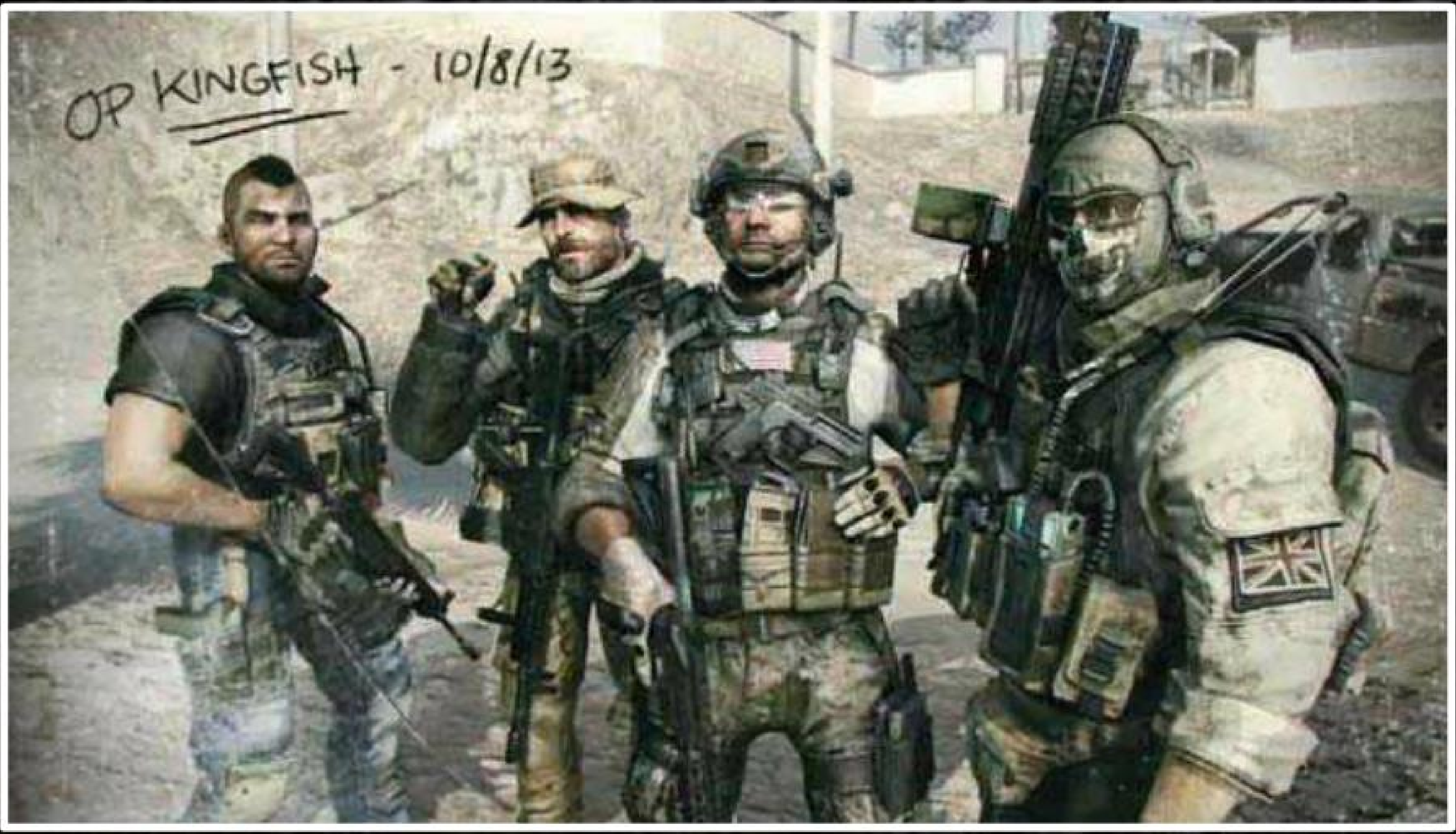
沙人 Sandman

从剧情中可以看得出来，Sandman和普莱斯有过交情，实际上他们是在“石首鱼行动”（Operation Kingfish）当中首次碰面。

“石首鱼行动”原本是一部由“《COD现代战争》系列”爱好者团体“We Can Pretend”所拍摄的电影，不过在经过Activision的官方认证后成为了故事正式情节中的一部分。在该故事当中，离44岁生日还有两天的Sandman加入了由普莱斯、肥皂和幽灵三位组成的队伍当中，于乌克兰执行一项名为“石首鱼行动”的特别任务。他们事前并不知道任务目标是谁，不过在任务进行时得到了军方的援助，头顶上AC-130空中炮艇作为火力支援，这让他们在杀入目标所在地时无往不利。但在打开了目标所在的房间时，他们发现除了三个卫兵就只有墙上的一堆照片与资料，仔细观察后肥皂发现这个目标竟然在反过来追踪他们。此时房间中的定时炸弹发生爆炸，普莱斯发出警告，四人连忙逃生。途中肥皂被RPG炮火波及，脸上留下了伤疤，而殿后的普莱斯放弃了逃生的机会，让运输机带着其余三人离开。这一视频的剧情衔接了《COD现代战争》和《COD现代战争2》之间的剧情空白，解释了为什么后来肥皂带队进入俄罗斯古拉格劳改集中营寻找627号犯人时，却发现那竟然是普莱斯。在电影的最后，肥皂大声追问《COD现代战争2》中的幕后反派谢菲尔德将军（General Shepherd）“石首鱼行动”的目标到底是谁，将军把一份档案丢到了肥皂面前，那上面夹着马卡洛夫的照片，显然他就是任务目标“石首鱼”。

经过“石首鱼行动”的历练后，在本作当中，Sandman已经成为了三角洲特种部队中的一位军士长（Master Sergeant），带领着旗下的士兵参与到了夺回纽约的战斗之中。接下来的剧情当中，Sandman带领着包括Frost在内的战友们辗转于全球的各大城市中与俄罗斯极端主义组织操控的军队作战，最终抓获了恐怖袭击中使用的毒气的制造者“沃尔克”（Volk）。期间他也和普莱斯建立了联系，看在过去的老交情份上，他无私地为遭到美国通缉的普莱斯提供了大量的情报，让141特战队对马卡洛夫的追捕行动得到了不小的帮助。

最后，三角洲部队与141特战队发起了一次联合行动，攻入极端主义组织盘踞的东西伯利亚钻石矿井中，开始了拯救俄国总统和他女儿的行动，最后他们成功救出了总统，但是敌人赶来的援军人数太多，而且还携带着RPG，在尤里和普莱斯登机后驾驶员便强行驶离了矿井，把断后的Sandman、Truck和Grinch都留在了矿井当中。然后矿井发生爆炸坍塌，这三位勇敢的士兵也长眠在了矿井之下。



◀“石首鱼行动”成员，左起为肥皂、普莱斯、沙人、幽灵。



▲Sandman头部不同角度与配置原图。

德里克·韦斯特布鲁克中士 绰号“寒霜” Derek “Frost” Westbrook

比起Sandman，Frost的履历显得乏善可陈，毕竟在《COD现代战争3》之前这个角色是完全没有出现过的，而在剧情里头Frost的作用极其类似于系列第一作《COD现代战争》里头的肥皂，没有任何台词，玩家也无法在游戏中看见其真面目，他的惟一作用就是作为玩家的视点承载者，让玩家可以有机会亲历第三次世界大战的各种震撼场面。在设定原画当中，Frost的模样被严实地包裹在防风镜和面罩里，几乎没有任何可以辨认的特征，关于这个角色的过去，游戏中也没有任何提及。唯一值得注意的是，Frost虽然参加了几乎每一场Sandman领导的行动，却并没有加入到前往东西伯利亚的营救行动当中，这让他捡了一条命，按照“《COD现代战争》系列”的规律，我们很有可能会在下一作当中看到Frost的真面目并与他并肩作战。

安德烈·哈尔科夫 Andrei Harkov

安德烈在剧情当中的作用非常接近《COD现代战争2》当中参加了机场大屠杀的CIA特工约瑟夫·艾伦（Joseph Allen），只出现了一关，一开始守卫在俄国总统鲍里斯·沃舍维斯基（Boris Vorshevsky）身旁，之后总统专机遭到恐怖分子入侵，在击退恐怖分子的途中飞机坠毁，安德烈与特工们的指挥官莱奥列特·普多夫金幸存了下来，一边击退敌人一边前进，终于救下了被敌人围攻的沃舍维斯基总统。但是在救援的直升机到达时，安德烈遭到了藏在飞机当中的马卡洛夫暗算，胸口中枪倒地。之后在总统被绑架时安德烈还想要奋力一搏，却被马卡洛夫发现，遭到一枪爆头。在之后的特别行动模式当中，玩家也有机会扮演一位FSO特工，其开始任务的地点似乎就是安德烈倒下的地点，不过因为安德烈受伤太重，头部又遭到枪击，再孤身救下总统女儿的可能性不高，所以这应该只是另一位FSO特工。

生存模式坚挺指南

在游戏的最初级界面当中，玩家选择右方的 Special Ops 就可以进入到游戏的特别行动模式当中。特别行动分为两种，前一种是生存模式（SURVIVAL），玩家需要在一个固定的地图中对抗一波波的敌人，与《COD 黑暗行动》中极受欢迎的僵尸模式和最近发售的《战争机器3》中的持久战 2.0 比较类似。生存模式还有等级的设定，等级不会令玩家的任何能力上升，但可以购买的装备会变多。生存模式的等级与任务模式是共通的。

基本规则

生存模式的基本规则，就是尽量地在敌人的攻击中存活下来，并且把敌人一波波地消灭掉。目前还未发现生存模式有波数上限，玩家只能想方设法地坚持下去。由于出场的敌人会越来越强，所以最终仍然会败在敌人手下。生存模式无法选择难度，但地图本身有难度设定。16 张地图被分为 4 个 Tier，从上到下分别代表容易、普通、困难、疯狂这 4 种难度。

生存模式的难度并不意味着敌人的攻击力会变高或玩家的生命力会变脆，只是在高难度地图中一些后期的厉害敌人会提前出场，数量也会增加。所以生存模式毫无疑问是双打比较简单，因为一方死掉的话另一方是可以来救援的。但如果未在规定时间救出队友，同样会因队友死亡而失败。

本作的生存模式相关的成就 / 奖杯中，最难的一个是要求全地图打过 15 波，这个要求并不是很过分。

初始装备

玩家在开始生存模式时，身上会有一些固定的装备，其中初始武器会随着地图所属 Tier 而变化，Tier 1 是 Five seven 手枪，Tier 2 是 USP. 45 手枪，Tier 3 是 MP412 手枪，Tier 4 则是 M16A4 步枪。除了武器外，玩家身上会固定穿着能够抵挡 250 点伤害的防弹衣，在 Tier 1 和 Tier 2，玩家还带着两枚闪光弹和两枚手雷，到了 Tier 3 削减为两枚闪光弹，而 Tier 4 中玩家初始时没有携带任何爆炸物。初始装备是远远不够对付后期敌人的，甚至在高难度的地图中连帮助玩家对抗初期敌人都做不到，所以最为明智而节省资金的做法就是捡敌人的武器来当做自己的主力武器。


■Resistance这张地图最好守的位置就是空中支援补给点旁的小屋。

资金

生存模式当中的资金是依靠杀敌来获得，不同的杀敌方式会获得不同金额的奖励，普通的杀敌方式获取的金额并不高，不过仍然可以通过连杀来让获取的资金增多。资金能够购买三种补给：武器、装备与空中支援，这三个分类比较笼统，实际上里头包含了极其丰富的可购买物品，而玩家则需要借助这些补给来熬过敌人一波比一波疯狂的攻击。除了杀敌之外，在击退每一波敌人时，系统还会视玩家的表现给出一次额外的奖励。除了这些条件外，关卡中还会有两个特殊条件槽，达成相应的条件就可以增加槽的进度，蓄满后就能获得额外的金钱，下面列出这些特殊条件槽的达成方法。

名称	上升条件
KILL STREAK	在一定时间内连续杀死敌人。
QUAD KILL	一颗手雷同时干掉4个敌人。
RAMPAGE	不断杀死敌人。但未杀死敌人时会自动减少。
KNIFE STREAK	用匕首杀敌。
HEADSHOT	爆头。
FLASH KILL	用闪光弹定住敌人后将其干掉。


■Bakaara这张地图虽然名列最后，但这里是个非常好守的地点，过15波压力不大！

补给

补给分为三种，即上文提到的武器、装备与空中支援，其中武器补给包括了弹药和枪械，装备包括了爆炸物、防弹衣和自动枪炮塔，空中支援包括了空中支援和技能。在对战第一波敌人时玩家并不会看到任何补给点，打败第一波敌人后，武器补给点开启，之后击败第二波敌人，装备补给点开启，到第三波结束，空中支援补给点也会开启，之后的战斗中这三个补给点玩家可以随时使用，只要跑到补给点前，看到提示后长按 X 键就能够开启补给菜单。下面列出三种补给里头的详细种类，并标明它们的价格和解锁所需的等级，希望能够帮助各位玩家在生存模式中坚持得更久。

武器补给（Weapons）

价值 750 元的 Refill Bullet Ammo 是默认解锁的，效果为子弹全满。

Handguns

补给名称	价格	解锁等级
Five seven	$250	默认解锁
USP. 45	$250	默认解锁
MP412	$250	Lv2
Desert Eagle	$250	Lv11
.44 Magnum	$250	Lv20
P99	$250	Lv40

Machine Pistols

补给名称	价格	解锁等级
G18	$1500	默认解锁
Skorpion	$1500	Lv3
MP9	$1500	Lv17
FMG9	$1500	Lv37

Assault Rifles

补给名称	价格	解锁等级
M4A1	$3000	默认解锁
M16A4	$3000	默认解锁
SCAR–L	$3000	Lv5
ACR 6.8	$3000	Lv14
AK–47	$3000	Lv24
FAD	$3000	Lv32
G36C	$3000	Lv39
CM901	$3000	Lv43
MK14	$3000	Lv47
Type 95	$3000	Lv50

Sub Machine Guns

补给名称	价格	解锁等级
MP5	$2000	默认解锁
UMP45	$2000	Lv4
MP7	$2000	Lv13
PM–9	$2000	Lv23
PP90M1	$2000	Lv38
P90	$2000	Lv46

Light Machine Guns

补给名称	价格	解锁等级
M60E4	$7000	Lv12
PKP Pecheneg	$7000	Lv18
MK46	$7000	Lv34
L86 LSW	$7000	Lv41
MG36	$7000	Lv48

Sniper Rifles

补给名称	价格	解锁等级
MSR	$2000	Lv7
Dragunov	$2000	Lv16
RSASS	$2000	Lv29
L118A	$2000	Lv35
AS50	$2000	Lv42
Barrett .50cal	$2000	Lv49

Shotguns

补给名称	价格	解锁等级
Model 1887	$2000	默认解锁
USAS–12	$2000	Lv6
SPAS–12	$2000	Lv16
KSG–12	$2000	Lv26
Striker	$4000	Lv33
AA–12	$5000	Lv44

Attachments

配件是有了该武器之后选择UPGRADE才能获得的，不同的武器有不同的配件。

补给名称	价格	解锁等级
Holographic Sight	$1000	默认解锁
Red Dot Sight	$750	Lv7
ACOG Scope	$1250	Lv30
Grip	$750	Lv19
M203 Grenade Launcher	$1500	Lv28
GP25 Grenade Launcher	$1500	Lv28
M320 Grenade Launcher	$1500	Lv28
Shotgun Attachment	$1500	Lv45



装备（Equipment）

补给名称	价格	解锁等级
Frag Grenade Refill	$750	默认解锁
Flashbang Refill	$1000	默认解锁
Claymore×5	$1000	Lv2（携带上限为10）
C4×5	$1500	LV3（携带上限为10）
RPG–7×2	$2000	Lv27（携带上限为4）
Body Armor	$2000	Lv10
Self Revive	$4000	Lv12
Riot Shield	$3000	Lv37
Sentry Gun	$3000	L17
Sentry Grenade Launcher	$4000	L37

空中支援（Air Support）

所有的技能包含在Perk Care Package这一项里，技能需要从空投物资上获得，一次只能装备一种技能。

Perk Care Package	无	默认解锁
Quickdraw	$3000	默认解锁
Steady Aim	$3000	Lv8
Stalker	$4000	Lv22
Extreme Conditioning	$4000	Lv38
Sleight of Hand	$5000	Lv50
Predator Missile	$2500	默认解锁
Air Strike	$2500	Lv4
Delta Squad	$3000	Lv14
Riot Shield Squad	$5000	Lv21



■Downturn的地铁很好守，但防暴兵出现后只能去空中支援补给点所在的房间坚守了。

生存模式相关心得

基本战术

生存模式的基本战术就是找一个易于防守的地方然后蹲点。最理想的防守位置，应该满足室内、结构复杂、入口少、靠近补给点这四个条件。入口少易于防守，室内则不怕直升机，结构复杂是利于和防暴兵周旋。有些地图可能找不到同时满足这三个要求的场景，这时就要根据下一波敌人的情况在两个场景中切换。

由于生存模式总体难度不算太大，加上每张地图易于防守的场景不是惟一的，所以这里就不详细写具体方法了。惟一要强调的是，生存模式推荐以双人完成。不过生存模式的敌人配置是有讲究的，下面就重点解说一下。



■Carbon没有太好守的地方，所幸不难，空中支援补给点所在的小屋就能守。

Tier 1

地图：Resistance、Village、Interchange、Underground

作为最简单的4张地图，可以说是完全没有难度的，单人也能轻松过关。前15波要注意的场次有：第6波（双直升机），第10波（防暴兵），第15波（防暴兵 ×2）。由于没有杂兵干扰，过关很轻松。

Tier 2（Lv8解锁）

地　图：Dome、Mission、Seatown、Carbon

前15波要注意的场次有：第6波（双直升机），第9波（防暴兵），第12波（防暴兵 ×2）、第15波（双直升机）。BOSS出现时均有杂兵干扰，不过目前还没有防暴兵加直升机的组合，因此直升机的场合可以先在室内清掉杂兵再打飞机，防暴兵的场合就先以运动战消灭杂兵再来慢慢料理防暴兵。如果双人配合得当的话，两个防暴兵用空袭就能提前干掉。

Tier 3（Lv15解锁）

地　图：Bootleg、Hardhat、Fallen、Outpost

前15波要注意的场次有：第5波（直升机、防暴兵）、第10波（直升机 ×1、防暴兵 ×2）、第15波（直升机 ×1、防暴兵 ×3）。BOSS出现时均有杂兵干扰。直升机加杂兵加防暴兵的场合是最难对付的，好在直升机需要一段时间才能就位，因此一开始就能用空袭干掉一至两个防暴兵。接下来需要一人吸引防暴兵，一人去打飞机，如果能把飞机干掉，就可以肆无忌惮地在室外打运动战了。进入BOSS波之前，闪光弹、防弹衣、自动复活、空袭是必买的。

Tier 4（Lv25解锁）

地图：Lockdown、Arkaden、Downturn、Bakaara

如果单纯只是为了打过15波的成就其实难度不大。前15波要注意的场次只有两波：第6波（直升机、防暴兵）、第11波（直升机 ×1、防暴兵 ×2）。不过在这个难度下，防暴兵的体力会大大增加，如果炸不准的话会出现一次空袭不死的情况，另外敌人从一开始就会进行干扰。因此保险起见，除了闪光弹、防弹衣、自动复活、空袭这4大件外，还可以埋好阔刀雷以防敌人干扰。熬过第11波，下一个BOSS波要到第16波，因此不难。



重点敌人应对提示

在生存模式中出现的敌人数量虽多，但大部分都是杂兵。这些杂兵除了生命力不一样、武器不一样之外，其实并无多大区别。这里重点说说其他的敌人。

狗：分为普通狗和炸弹狗两种。炸弹狗死亡后会爆炸，需要提前离开。狗咬中人之后镜头会偏移，另外将玩家仆倒后会进入QTE状态，此时有很长一段时间不能行动，如果QTE失败的话直接死亡。因此对付狗的话最好是提前一刀割死，或用枪扫死，最好别进入QTE状态。狗出现时伴有明显的狗吠声，请多加留意。

直升机：受攻击范围的限制，在室内交战的话直升机毫不可怕。但如果在缺乏室内场景的关卡就比较麻烦。最可怕的是防暴兵加直升机的组合，除非室内场景宏大，不然很难办。单纯对付直升机的话，除了用2500块钱的捕食者导弹，直接用枪打也可以，还能省不少钱。直升机开枪前有明显征兆，只要别贪多，肯定没问题。

防暴兵：《COD现代战争2》任务模式中令人谈虎色变的家伙，听到"咚"的一声时令人毛骨悚然。由于移动慢，单个的防暴兵不足为惧，只要在有障碍物的地方来回兜圈就行。特别是生存模式中会一直显示敌人的位置，这样就更没难度的。多个防暴兵一起行动时，最好能让他们在一起，如果不行，就拉开距离躲。防暴兵和直升机一起出来的场合最危险，如果没有足够大的室内场景周旋，就只能利用多层建筑上下来回闪躲。防暴兵的弱点依然是闪光弹，由于闪光弹不贵，要舍得用。防暴兵还有持盾的强化版，持盾状态下防暴兵速度更慢，不过受到一定伤害后盾牌会脱落。而对付防暴兵最好的办法是购买2500元的AC130轰炸，防暴兵是从直升机上下来的，每个图里防暴兵落下的地点都是固定的，伴随有烟雾弹掩护。只要算准时机预先扔一个轰炸过去，是可以秒杀防暴兵的。如果担心时间来不及，可以辅以一个闪光弹，把防暴兵定在轰炸地点。


■Hardhat这个二层楼可谓将运动战发挥到了极限，防暴兵加直升机一起来也不在话下！

推荐装备

M60E4：《COD4现代战争》中的神枪。威力大，有准头，弹数多。用来封锁蹲点再好不过了，注意使用时不要连发，而是一枪枪地点。后期的杂兵虽然生命力异常高，但中枪之后一样会有大硬直，因此无压力。缺点是价格较高。

闪光弹（FLASHBANG）：极其重要的装备，除了对防暴兵有特效，关键时刻（比如队友倒下时）也是极其有效的。而且价格不贵，4个才1000块钱。

阔刀弹（CLAYMORE）：同样是价廉物美的好装备，推荐在易于防守的地图使用。虽然5个要1000元，但事先安排在敌人的必经之路上时，很容易捞到连续杀敌的高分，回本轻轻松松。防狗也相当给力。

SENTRY GUN：单打时防守非常有用，注意位置离入口越远越好，入口越狭窄越好。还有发射榴弹的升级版，同样是捞分的绝佳手段。不过由于会被敌人打坏，玩家平时也要多注意保护。

BODY ARMOR：防弹衣的作用不言而喻，不过由于防弹衣不会随时间而恢复，所以只推荐在BOSS波之前购买。

SELF REVIVE：原地复活虽然高达4000元，但这个价格对得起它的效果。不过即使有了自动复活，也必须等红色的苏生槽涨满才能复活。而如果连续受到敌人攻击的话，红色槽就会被打光，那么就和平时的阵亡差不多了。反过来如果玩家能连续击中敌人，是可以令苏生槽快速涨满的。

PREDATOR MISSILE：笔记本电脑的最大作用就是用来炸直升机，但要注意准头，另外也不能命中室内的目标。另外在多个防暴兵一起行动时，用笔记本电脑有奇效。



AIR STRIKE：呼叫AC130攻击地面，需要玩家手动指定发动位置。由于准备时间长，最佳使用时机就是防暴兵从空中落地时，需要提前预判。

RIOT SHIELD SQUAD：呼叫三人盾牌小队。用好了非常有效，不但能吸引敌人的火力，而且本身也能帮忙消灭等敌人。不过电脑AI很有问题，需要人在一旁协助，另外无论是对直升机还是防暴兵都是炮灰。总的来说单人游戏时是必备的。3000元的简化版三人小队虽然便宜，但没有盾牌，生存力大减，所以不推荐。

相关成就/奖杯心得

Birdie：在特别行动模式的生存关卡中毫发无伤地消灭两台敌方直升机。最简单的方法是打第一个地图，第6波就有两架敌方直升机。双打的话比较简单，进入此波前先买一个捕食者导弹，干掉一台直升机后。2P去吸引剩下那台直升机的火力，1P看准时机再买一个捕食者导弹。


■Fallen的这栋楼很好守，但缺点是室内范围太小，直升机加防暴兵的组合非常麻烦。

Serrated Edge：在特别行动模式中近战击杀一个防暴兵。在任务模式中也可以拿到，不过推荐是在生存模式第一张地图来完成。基本上就是用闪光弹打晕后先用机枪狂轰，感觉差不多的时候冲上去狂用刀就行了。闪光弹不够就打运动弹，瞅准机会去买。双人配合的话更简单。

Arms Dealer、Danger Zone、Defense Spending：这三个成就要求购买完3处补给的全部物品，参照前表即可。这3个成就只要求玩家累计完成即可，不用在一波游戏里买完。不过由于项目繁多，推荐把自己买过的东西记下来。武器类物品还包括全部配件，3个榴弹枪配件也是分开计算的。

Get Rich or Die Trying：在特别行动模式的生存关卡中积蓄5万美元。这个成就双打会简单得多，因为双打时可以在补给处按X/□键分享金钱，每次500元。同样是打第一张地图，双方注意节省钱，等两人身上的钱加起来够5万块之后就开始凑钱。大概十六七波的时候就能完成。

Unstoppable：在特别行动模式的每一个生存关卡中坚持到第十五波攻击。这是生存模式的最主要目标，不过参照本攻略的话不难。顺带一提的是，本人是在最后一张地图打到第15波时解除的成就，这说明本成就其实只要求打到15波即可。当然建议大家还是至少打到16波。

任务模式过关指南

在《COD 现代战争 2》中大受好评的任务模式，在本作中简化到 16 个任务，不过均具有一定难度。任务模式也有等级的设定，不过除了关系到任务的解锁外，没有实际意义，但此等级与生存模式是共通的。

基本规则

任务模式的基本规则有两种，两个计时练习关无法选择难度，是以玩家的表现来决定玩家获得的星星勋章数量。其他关卡玩家能够选择难度，难度本身便决定了玩家可以获得的星星勋章数量，三个难度分别对应三种星星数量，想要获得三星，一定要打老兵(Veteran)难度，只要通关就能获得星星勋章，玩家的表现并不会影响星星勋章的获取。虽然话是这么说，但实际上能够选择难度的关卡中，一部分会有时间限制，无法在规定时间内完成关卡便算是失败，所以并不是每一个关卡都能慢慢花时间磨过去。

和《COD 现代战争 2》一样，任务模式支持双打，但双打并不会让游戏难度降低，很多时候反而更高。这是因为双打时虽然可以互相救援，但敌人的数量变多，攻击力也会大幅增加。因此推荐各位首先尝试单打，实在打不过，再来双打试试。不过有两个任务是限定双人进行的。



Tier 1任务攻略（默认解锁）

Stay Sharp

训练关。没有难度选择，根据玩家过关的时间来决定最后的评价。本任务难度很高，但没什么好说的，全靠大家的技术。目标出现的位置基本固定，要想拿到三星评价，除了时间要符合标准，还不能误伤非武装人员的标靶。这里强烈建议各位玩家以默认的刀枪组合为主，因为这个状态下移动最快。另外任务模式中是有瞄准辅助的，请多加利用。

Milehigh Jack

在限定时间内救出目标。本关难度不大，但时间较紧，因此就算是在老兵难度下，该冲的依然要冲。来到二层后闪光弹必备，最后的会议室里注意别误伤了总统。另外在子弹时间内消灭掉全部敌人后，还会出现数个新的敌人，切勿贪功冒进。最后来到总统身边按 X/ □键就能完成任务。

Over Reactor

较长的一关。如果是双打的话一出来就是个难点，很容易当场被秒。这里需要调出热能镜，一开始就举枪迅速右移，把右边的敌人清掉之后再迎接左边的敌人。一开始的阶段会有时间倒数，但时间不算太紧，还是要慢慢推进。潜艇里下层的敌人攻击意识不高，可以在远处阴死。开动开关之后前面会出现不少敌人，双打时可以让一个人先行就位进行防守。开动开关之后倒数消失，爬出潜艇之后还有两波敌人借着烟雾弹过来，可以躲在远处慢慢点射。注意敌人会慢慢推进，一定不能让他们冲过来。

Hit And Run

前半段龟在高台上慢慢用狙打就可以了，飞来的直升机用毒刺就能干掉。把敌人杀得差不多之后再下去接近目标，难点也随之而来。当你每搞定一个目标后都会出现一大批敌人增援。目标房间里的敌人配置也比较猥琐，需要多打几次熟悉。最后一个目标解救之后不但有大量敌人，而且伴随着一架直升机，这里可以无视直升机，直接到左边的水管里躲起来等人质撤走就可以了。玩家可以多开枪吸引敌人的火力。

Tier 2任务攻略（Lv5解锁）

Toxic Paradise

本关的目标是收集六个化学品样本，只要靠近样本所在的容器，长按 X/ □键就可以收集，不过一般来说玩家在靠近样本和收集样本时都会触发固定的敌人刷新，所以在确认自己杀光了所有敌人之前不要轻易靠近样本目标。本关的最大难点是流程较长，加上中途还有防暴兵出现，活用指向轰炸是关键所在。完成任务后撤走的最后阶段会有敌人的盾牌兵拦路，要准备好爆炸武器。

FireWall

限定双人合作的关卡。负责用摄像头监控的人完全没有危险，但如果你切换镜头的过程太慢的话，地面推进方的压力就很大，因为这一关没有救援，一旦阵亡就算任务失败。因此负责监控的人一定要记下敌人的位置，提前清除目标，而不能光靠屏幕上的提示来按 Y/ △键切换。最后阶段会有一大批敌人外加多架直升机冲过来，这里个人建议是先消灭地面敌人，直升机如果飞出攻击范围外可以先不管。另外注意监控方的攻击是可以秒杀战友的。

Fatal Extraction

难度不大，只是要注意路上大量的自动机枪，记住其位置是必要的。闪光弹对付这种机枪有奇效。最后阶段同样有大批敌人，爬水管时前面还有敌人等着，需要提前做好准备。

Hostage Taker

潜入关卡没有什么好说的，反复尝试是必然的。由于敌人的行动会随着玩家的行动而改变，因此就算参照视频攻略也不能保证必过。总的来说就是被敌人发现必死，而被敌人发现的条件是：靠近敌人且未及时将其干掉、被直升机的探照灯看到、敌人在巡逻时发现同伙的尸体。本关双打时敌人数量会增加，因此强烈不推荐双人完成。最后阶段的子弹时间需要干掉两个人，千万别打中总统女儿。

■本关的邪道打法是将敌人杀光。不用担心被发现，敌人不是无限的。本关有很多BUG点可以躲，敌人拿你完全没办法，比如图中右前方的树林里。



Tier 3任务攻略（Lv10解锁）

Charges Set

同样是训练关，但难度大幅降低。单人打很轻松就能拿到三星评价。


■想练级的话就打Server Crash吧，炸完一开始的车辆就可以重来了，反复就能快速练级。

Resistance Movement

又一个潜入关卡，不过难度要低不少。基本上在保证准头的情况下，将敌人快速全灭就差不多了。不过本关有狗，注意 QTE 失败的话就直接挂掉了。本关双打时敌人数量不变，因此推荐双打。

Little Bros

本关比较特别的是双打时两名玩家会轮流切换空中掩护的角色。整关只有最后阶段才有计时，因此前面可以打得猥琐一点。由于空中支援的角色被击毙的几率不高，所以地面推进方可以打得龟一点。本关的难点在于两处，首先是降落到平台上之后冲下楼梯，这里伴随着烟雾弹会出现很多敌人，而最坑爹的是在刚才的平台上还会出来一个敌人。因此地面推进方需要果断跑回平台上，开热能镜消灭这个敌人，然后盯住楼梯口防止敌人冲上来。等空中支援方消灭光敌人后再下去。另一个难点在于最后启动炸弹后会出现极短的计时，同时前后都有大量敌人出现。这里有个小秘诀是先不要启动炸弹，到外边的平台上引发敌人的增援。把这批增援消灭之后再启动炸弹，这样虽然还是会有敌人出现，但数量会少很多。配合闪光弹迅速上飞机即可。

Invisble Threat

很有难度的一关。本关双打时一方在地面推进，目标是拆除 8 个八个简易爆炸装置（IEDs）；另一方在楼顶以火力支援，除了狙击枪外还能呼叫捕食者导弹。本关的难点在于敌人是无限的，因此地面推进方必须在新一波敌人出现的空隙往前推进，而在最后阶段由于目标靠近出兵点，留给玩家的时间非常短。由于两人分开，所以不能互相救援，这个时候就要特别小心被狗扑倒后的 QTE。地面推进方有几个易于攻守的点要牢记，分别是左边的办公室、道路中央的公共汽车、汽车右前方的小仓库。这三点都很易于防守，特别是公共汽车，据个人经验来看敌人是上不来的。而支援方要注意的是，不但自己会失足摔死，而且会被敌人的火箭筒、直升机打死。本关要想过关也有一定的运气成分，因为 IEDs 的位置是随机的，运气好的话最后一个 IEDs 位置会近一点，这样就比较有把握了。拆除最后一个 IEDs 后要经过一分钟才算过关，不要赌。



Tier 4（Lv15解锁）

Server Crash

本关一开始是开车的追逐战，这里最主要的敌方火力是车载机枪，因此玩家必须快速准确地以榴弹枪将其摧毁。双打时，应该一人负责前方，一人负责后方，一方死亡立刻救活。记得在车上是可以通过蹲下来减少被弹几率的。

下车之后的任务是下载数据。这里的通道比较狭窄，换句话说就是不会被敌人前后包围，因此双打会简单一些。有一处往下的楼梯比较坑爹，这里需要先扔一颗手雷，再扔一颗闪光弹，之后火速跳下去然后右转进通道，再慢慢以龟缩战术点死敌人。来到下载数据的地方后，这里有轻机枪 L86 和阔刀雷。开始下载后，敌人会从前后两方出现，因此要找个箱子躲起来慢慢打。守完之后拿上数据前进，前面会出现防暴兵，在狭窄的隧道里肯定没有胜算，退守刚才下载数据的房间，用闪光雷加两挺 L86 狂轰即可。接下来就比较简单了，慢慢杀出去最后上车就行了。注意最后阶段别误伤了卡车司机……

Smack Town

双打难度最高的一关。最大难点在一开始，飞机上扫射敌人时一不小心就会被活活打死。由于飞机始终在移动，自动瞄准也变得不怎么好用，合理的分工是必用的。下飞机之后要稍微简单点，比较恶心的是几个目标点附近的房子里有多如牛毛的敌人，同样是步步为营比较好。右边的目标需要从前面的房子的楼上跳过来，不过敌人同样很多。本关推荐单人完成，双打如果能熬过前面的飞机部分，会比单人轻松一些，但问题是能不能熬过去……

Flood The Market

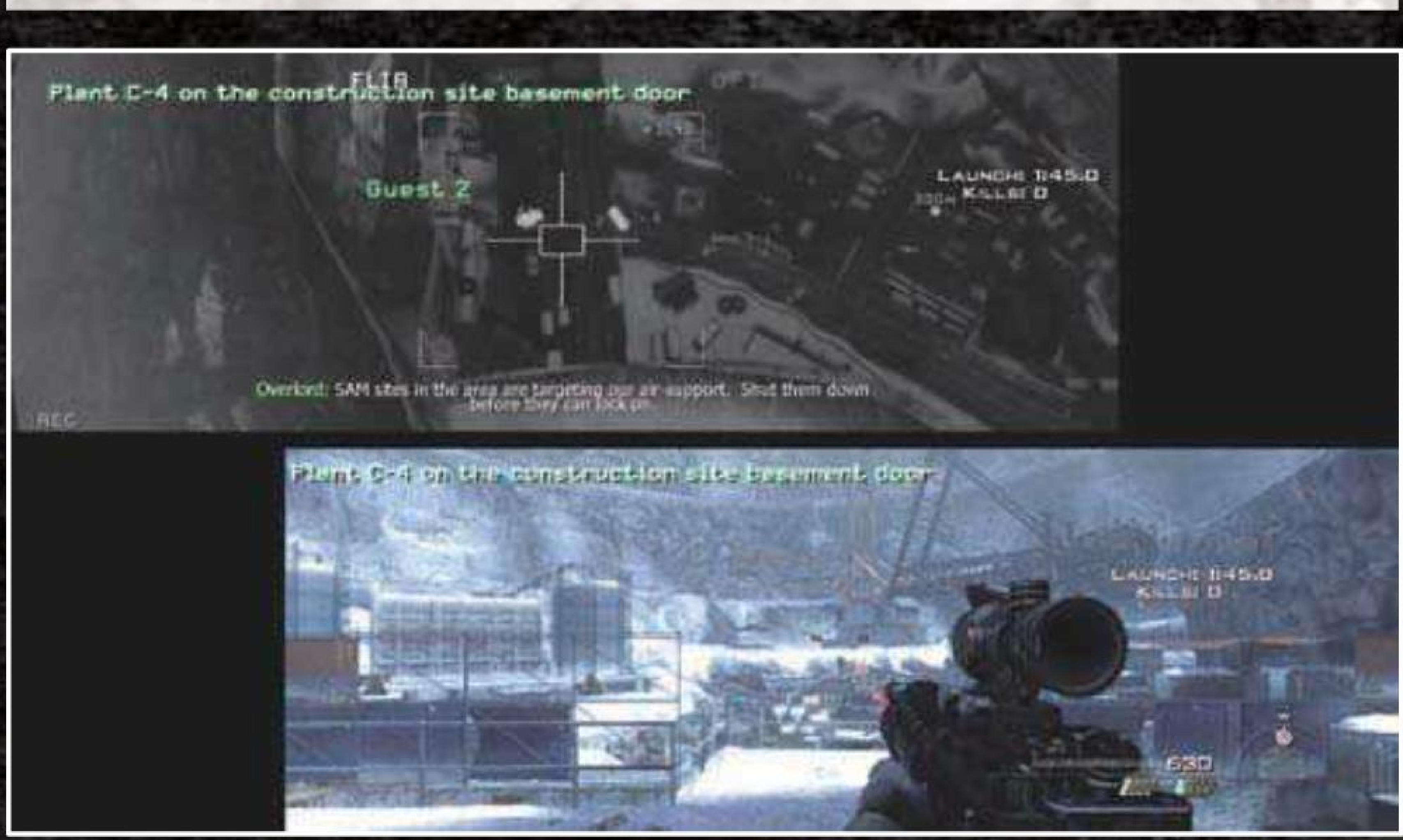
强烈推荐双打的关卡。本关和战役模式第一关比较类似，一开始是巷战，小心一点就没难度。之后进入证券交易所，这里敌人躲得比较隐蔽，需要耐心搜索。不过更坑爹的是双打时在这里从后面会出现 6 个敌兵，建议各位进入收集电脑的区域后立刻退回，在自动电梯口处形成交叉火力。把这 6 个敌人消灭之后就再无后顾之忧。

收集完电脑后上楼，来到本关最后阶段。这里天台对面的两个大楼顶端会无限出兵，一开始还是建议将他们用远程武器干掉，之后启动数据传输。这时后方会出现一波空降敌兵增援，前面会有直升机加对面大楼的无限敌兵。难点在于当玩家退守下方平台时，虽然不惧直升机和对面大楼的敌人，但是数据传输就会被中断。个人建议是先启动数据传输，之后立刻退守下方平台，消灭空降兵后派一名玩家上去干掉直升机。完成之后派一名玩家冲上去重开数据传输，然后始终退守上层平台确保传输无误。敌人会发射毒气弹攻击你，但只要有一名玩家在下方平台就不会有事。而就算守在上层平台的玩家被打死，也有足够的时间慢慢退回下层平台的入口等待救援。



Fire Mission

限定双打的关卡。一方扮演AC-130空中炮艇驾驶员，一方扮演地面推进的士兵，扮演驾驶员的玩家必须要提供足够的空中火力支援来让士兵顺利到达目的地。本关列为全任务最后一个，难度是不言而喻的，空中支援方清掉敌人的速度一定要够快，要迅速根据情况来切换武器和镜头。而且本关还有限时，时间很短，不过这也意味着任务很短，所以是个好事。难点在于一开始，空中支援方一定要以最快速度清掉两辆运兵车及附近的敌人，之后地面推进方沿右边的大路狂奔至目标点。注意空中支援方可以秒杀战友，因此一定要打准。



网战资料汇总

技能

本次的网战技能与以往相比，由于有了武器技能这一设定，使得部分本身需要装备才具备的效果在武器技能上就能提供，因此技能的变化可以说是比较大，具体技能效果参看下表。

Tier 1

名称	普通效果	Pro效果	解锁等级
Recon	爆炸性攻击(包含闪光弹和震荡弹)命中敌人后会在小地图上标记敌人12秒。	子弹命中敌人后会在小地图上标记敌人12秒。	4
Sleight of Hand	更换弹夹的速度提高100%。	切换主副武器的速度提高100%。	4
Blind Eye	不被敌人的空中打击以及机枪塔所发现。	Launcher类武器的锁定速度提高100%，并且使子弹对敌人的空中支援与机枪塔所造成的伤害提高60%。	11
Extreme Conditioning	持续奔跑的距离增加100%。	翻越障碍物的速度提高100%。	22
Scavenger	通过拾取敌人死亡后掉落的背包可以获得弹药补给，不包含Launcher类武器、手雷及其他战术装备。	在开局/复活后获得额外的弹药数量。	38

Tier 2

名称	普通效果	Pro效果	解锁等级
Quickdraw	提高举枪瞄准（ADS）的速度。	安装设备、投掷手雷后的硬直恢复速度提高100%。	4
Blast Shield	由于爆炸物所造成的伤害减少45%。	受闪光弹、震荡弹的影响时间缩短50%。	4
Hardline	连杀奖励发动所需点数减1。	每两个助攻提升1点连杀点数，死亡奖励发动所需的死亡次数减少1次。	15
Assassin	不能被UAV、Advanced UAV、便携雷达、热能探测镜、心跳感应装置所探测。	对Counter-UAV和EMP的干扰效果免疫，被瞄准时头上不会出现名字。	27
Overkill	副武器槽可以装备主武器。	第二主武器可以装备配件。	47

Tier 3

名称	普通效果	Pro效果	解锁等级
Marksman	在远距离显示目标ID，使敌人更容易辨认。	闭气时间增加100%。	4
Stalker	在ADS状态下的移动速度提高。	延迟阔刀地雷、跳雷以及I.M.S的触发时间。	4
Sitrep	能侦察到敌人的诸如跳雷、阔刀地雷、C4等爆炸物以及战术重生点。	敌人的脚步声变大。	19
Steady Aim	盲射时的子弹散失率降低35%，提高射击精度。	出刀硬直的恢复速度提高40%。	30
Dead Silence	走路无声，并且受到敌人Recon技能效果时的影响减至6秒。	从高处跳下不会受到坠落伤害。	55

Pointstreak Chain系统

本次MW3的连杀奖励与以往的区别较大，改成了一个名为Pointstreak Chain系统，从过去的不死连杀改为以连杀点数发动连杀奖励的机制，利用Pointstreak Chain累计的点数可以用于发动游戏的连杀奖励，而本作中连杀奖励划分为三大类，玩家可以装备任意一个类别，并在其中选择3个连杀奖励，而选择不同类别连杀包时连杀点数的累计机制以及奖励内容也有较大的差别，除以往的传统的武装支援外，新增了不少不同种类的辅助型奖励，这些奖励既有团体性辅助，也有增强个人能力的单体辅助，而在累计的连杀点书达到最所装备的最高连杀奖励的要求后，不必通过死亡复活连杀点数就会重新累计。

而连杀点数获得的方式并不惟一，获得方法有：

1.杀敌后增加1点，也是传统的连杀累计手段。

2.在对应模式中完成任务，如抢旗、拆弹等增加1点。

3.在装备PRO版本Hardline时，每助攻两次增加1点。

4.摧毁敌人空中支援、炮塔等敌方连杀奖励后增加1点。

Assault Strike Package（突击型连杀奖励）

传统的连杀奖励，内容基本上为呼叫各种空中支援以及架设炮塔等以杀敌为目的的连杀奖励，从突击型连杀奖励中击杀敌人后可以取得连杀点数，死亡后所有点数清零，需要重新累计连杀点数。

名称	效果	所需连杀点数
UAV	系列的传统连杀奖励，扫描敌人的位置并显示在雷达上。	3
CARE PACKAGE	呼叫运输机空投一个补给箱，物品为弹药补给或随机抽取其他连杀奖励。	4
I.M.S	安置在固定地点，能探测一定范围内的敌人并发射爆炸物进行，一共可以发射4发。	5
PREDATOR MISSILE	从空中俯视控制导弹坠落攻击敌人或敌人的空中武装。	5
SENTRY GUN	呼叫运输机空投一座哨岗机枪，拾取并放置在任意位置，自动攻击进入攻击范围内的敌人。	5
PRECISION AIRSTRIKE	在确认空袭方向后，呼叫友军战斗机沿途轰炸。	6
ATTACK HELICOPTER	呼叫一架武装直升机在地图上空巡逻一段时间，它能自动攻击敌人。	7
STRAFF RUN	呼叫5架直升机对指定区域密集攻击。	9
AH-6 OVERWATCH	呼叫一架跟随玩家移动的护卫直升机，自动攻击玩家附近的敌人。	9
REAPER	控制猛禽直升机发射空对地导弹，与PREDATOR MISSILE类似，但不同的是目标位置所在地会有明显的红色镭射标记，相当于会对在地面该位置的敌人发出预先警告，算是一个缺点。	9
ASSAULT DRONE	呼叫运输机空投一个由玩家控制，带有机枪及火箭发射器的小型机器人，在受到一定的伤害或持续一分钟后自动爆炸。	10
AC130	扮演AC130攻击机炮手对地面敌人进行压制，持续30秒。	12
PAVE LOW	呼叫一架重型武装直升机自动攻击敌人。	12
JUGGERNAUT	呼叫运输机空投装甲补给，使用后玩家变为装甲兵，装备变成M60E4机枪及MP412手枪，此状态下能大幅增加对伤害的抵抗能力，但相应的移动速度变慢，而且无法跳跃及奔跑。	15
OSPREY GUNNER	扮演鱼鹰飞机炮手对地面敌人进行压制，在呼叫后飞机会在空中盘旋一段时间，并在离开时在呼叫点投下3个补给箱。	17

Support Strike Package（辅助型连杀奖励）

辅助型连杀奖励提供各种反侦察，反敌方空中支援，空投补给等强调对团队提供协助的奖励，从辅助型连杀奖励中击杀敌人后不能取得连杀点数，但辅助型连杀奖励在死亡后累计的连杀点数不会清零。

名称	效果	所需连杀点数
UAV	发动条件与突击型连杀奖励中的UAV不同，也许是由于死亡后连杀奖励不清零，出于游戏平衡性考虑所以连杀所需点数也提高到了4。	4
COUNTER–UAV	干扰敌方雷达30秒。	5
BALLISTIC VESTS	呼叫运输机空投防弹衣供友军穿着，穿着后画面边缘泛黄光，同时体力提高100%，但防弹衣有耐久度的设定，在承受一定的伤害以后防弹衣会被破坏，体力值恢复到正常状态。	5
AIRDROP TRAP	呼叫运输机空投一个伪装成补给箱的炸弹，在敌人拾取时会自动引爆并对周围的敌人造成致命伤害。	5
SAM TURRET	空投一台地对空导弹发射器，针对敌人的空中支援自动进行攻击。	8
RECON DRONE	控制一台小型的侦察飞机，侦察地图上的某名敌人并对其进行锁定，被侦察的敌人会像受到闪光弹影响一样失去部分视力及听力，但影响比闪光弹稍弱。另外，除了对锁定的该敌人有影响外，在该敌人附近的其他敌人也会受到雷达干扰的影响。	10
ADVANCED UAV	可以看作是高频率刷新的UAV，并且附加将敌人以箭头方式标记的功能，显示其下一步的行进方向。	12
REMOTE SENTRY	类似突击连杀奖励中的SENTRY GUN，但是以玩家手动遥控进行操作，与SENTRY GUN相比体积较小，较难被发现。	12
STEALTH BOMBER	呼叫隐形轰炸机沿指定方向轰炸敌人，消灭轰炸区域内的所有敌人。	14
EMP	摧毁敌人一切电子设备，包括屏幕上的HUD以及枪械配件的红点，敌方屏幕会受到电子干扰，敌方所有的连杀奖励无法发动，EMP效果影响持续1分钟。	18
JUGGERNAUT RECON	呼叫运输机空投装甲补给，使用后玩家变为装甲兵，武器改变为防暴盾，USP.45手枪以及便携雷达，该雷达与战术装备中需要放置的便携雷达不同，它是直接装备在身上的移动型雷达。	18
ESCORT AIRDROP	空投4个补给箱以及1个与AIRDROP TRAP相同的炸弹伪装，在空投后武装运输机会保护箱子一段时间或在全部补给被取得以后离开。	18

Specialist Strike Package（专家型连杀奖励）

专家型连杀奖励是一种旨于提高玩家本身能力的一种奖励，其作用机制为在玩家不死连续消灭2、4、6名敌人后，依次可以装备第4个技能（Tier 1）、第5个技能（Tier 2）、第6个技能（Tier 3），其中这些技能必须已经解锁才能在预设列表内装备。但当不死达到8连杀后，则默认玩家开启所有技能（无论是否解锁），如果其中的部分技能已经升级为PRO版本，则默认为PRO版本；如果是没有解锁的技能或是已经解锁普通版但还没升级为PRO版，则默认为普通版。注意当玩家死亡复活后，所有专家型连杀奖励需要重新累计。



连续死亡奖励

除连杀奖励外，为了提高一部分未能杀死敌人但同时连续多次死亡后的玩家重返战场的积极性，在这些玩家复活的同时会附带一定的增益状态，这就是被称为连死奖励的系统，与连杀奖励一样，连死奖励同样可以在调整列表中进行装备。

名称	效果	解锁等级	所需连死次数
JUICED	7秒内移动速度大大提高。	初始状态取得	4
MARTYRDOM	死亡时在原地自动扔出一枚手雷，也就是所俗称的“下蛋”。	51	4
FINAL STAND	体力耗尽后倒地，如果在一定时间内没有再受到伤害则原地满状态复活，再次耗尽体力后无法再次倒地，直接判定为死亡。	32	4
REVENGE	追踪上一次杀害玩家的敌人位置。	初始状态取得	5
HOLLOW POINTS	提高子弹伤害，在达成1杀后效果消失。	71	5
DEAD MAN'S HAND	与LAST STAND相似，在体力耗尽倒地后，玩家手上会有一个遥控器，用于引爆身上的C4。	57	6

武器资料

在本作中，武器系统引入了等级的概念，当玩家利用某件武器完成该武器的各种挑战累积经验后，武器等级会得到提升，在达到一定的等级后则会解锁该武器相应的技能，装备技能后能使武器的性能获得不小的提高，因此选择几把自己惯用的枪械进行精通是必不可少的。

主武器

Assault Rifles

武器名称	解锁网战等级
M4A1	4
M16A4	4
SCAR–L	6
CM901	18
Type 95	32
G36C	42
ACR 6.8	50
MK14	60
AK–47	68
FAD	78

可装配配件	解锁武器等级
Red Dot	2
Silencer	5
Grenade Launcher	8
ACOG	11
Heartbeat Sensor	14
Hybrid Sight	17
Shotgun	20
Holographic	23
Extended Mags	26
Thermal	29
Rapid fire	12，武器限定



武器技能	解锁武器等级
Kick	4
Impact	9
Attachments	12
Focus	16
Breath	22
Stability	28

Submachine Guns

武器名称	解锁网战等级
MP5	4
UMP45	4
PP90M1	28
P90	38
PM–9	56
MP7	74

可装配配件	解锁武器等级
Red Dot	2
Silencer	5
Rapid Fire	11
ACOG	16
HAMR Scope	19
Holographic	22
Extended Mags	24
Thermal	26

武器技能	解锁武器等级
Kick	4
Range	9
Attachments	12
Focus	15
Melee	21
Stability	28

Light Machine Guns

武器名称	解锁网战等级
L86 LSW	4
MG36	4
PKP PECHENEG	14
MK46	54
M60E4	72



可装配配件	解锁武器等级
Red Dot	2
Silencer	5
Grip	8
ACOG	11
Rapid fire	14
Heartbeat Sensor	20
Holographic	22
Extended Mags	25
Thermal	27

武器技能	解锁武器等级
Kick	4
Impact	9
Attachments	12
Focus	16
Speed	21
Stability	28

Shotguns

武器名称	解锁网战等级
USAS 12	4
KSG 12	4
SPAS–12	8
AA–12	26
Striker	48
Model 1887	62

可装配配件	解锁武器等级
Grip	2
Silencer	5
Red Dot	12
Holographic	17
Extended Mags	26

武器技能	解锁武器等级
Kick	4
Focus	9
Attachments	14
Melee	19
Range	23
Damage	28

Sniper Rifles

武器名称	解锁网战等级
Barrett .50cal	4
L118A	4
Dragunov	12
AS50	22
RSASS	44
MSR	66

可装配配件	解锁武器等级
ACOG	2
Silencer	5
Extended Mags	13
Heartbeat Sensor	15
Thermal	19
Variable Zoom	22

武器技能	解锁武器等级
Kick	4
Impact	10
Attachments	14
Focus	18
Speed	24
Stability	28

Rio Shield

名称	解锁网战等级
Rio Shield	4

武器技能	解锁武器等级
Melee	5
Speed	10

副武器

Machine Pistols

武器名称	解锁网战等级
FMG9	4
MP9	16
SKORPION	36
G18	70

Handguns

武器名称	解锁网战等级
USP.45	4
P99	10
MP412	30
.44 Magnum	46
Five Seven	58
Desert Eagle	76

Launchers

武器名称	解锁网战等级
SMAW	4
JAVELIN	24
STINGER	40
XM25	52
M320 GLM	64
RPG–7	80

特殊武器、技能及配件资料

Lethal

名称	效果	解锁等级
Frag	传统的破片手雷，可以长按再扔出控制爆炸时间。	4
Semtex	可以粘附在墙壁或其他物体上的炸弹。	4
Throwing Knife	大杀伤力投掷武器，在投掷后可以回收。	5
Bouncing Betty	俗称“跳雷”，在被敌人触发后会对其360度造成伤害，值得一提的是匍匐前进不会受到跳雷的影响。	37
Claymore	阔刀地雷，在敌人进入扇形触发区域后会敌人造成致命伤害。	53
C4	投掷到指定位置后引爆启动，威力很高而且作用范围较大。	69

Tactical

名称	效果	解锁等级
Flash Grenade	闪光弹，能使敌人暂时失去听觉与视觉。	4
Concussion Grenade	震荡弹，能使敌人进入眩晕状态，视野变得模糊并且难以移动。	4
Scrambler	放置后在影响范围内能影响敌人的雷达，而且能够随时拾取并重新放置。	13
EMP Grenade	本作新增的一种手雷，在命中后能使范围内的敌人电子设备与战术设备失效，枪械的光学瞄准镜也会因受影响而失效，需要注意的是玩家本身也会受到EMP效果的影响，因此注意尽量外远离自己的位置抛出。	21
Smoke Grenade	烟雾弹，阻挡双方的视野，可以说是一把双刃剑。	29
Trophy System	本作新增的战术设备，可以自动拦截对方的导弹（连杀奖励）、RPG等爆炸性武器，使这些武器偏离原来的轨道，能够随时拾取并重新放置。	45
Tactical Insertion	战术重生点，可以自定义复活的位置。	61
Portable Radar	类似一个可以放置的Recon技能，可以探测附近敌人的动向，能够随时拾取并重新放置。	77

武器技能效果

名称	效果
Kick	降低枪械后坐力
Impact	增加子弹穿透力
Attachments	可以装备两件配件
Focus	降低受到伤害时准星摇晃的程度
Breath	在ADS状态下可以闭气
Stability	降低ADS状态下的枪口晃动
Range	增加子弹的有效距离
Melee	近战发生速度加快
Damage	霰弹伤害提高



全配件效果

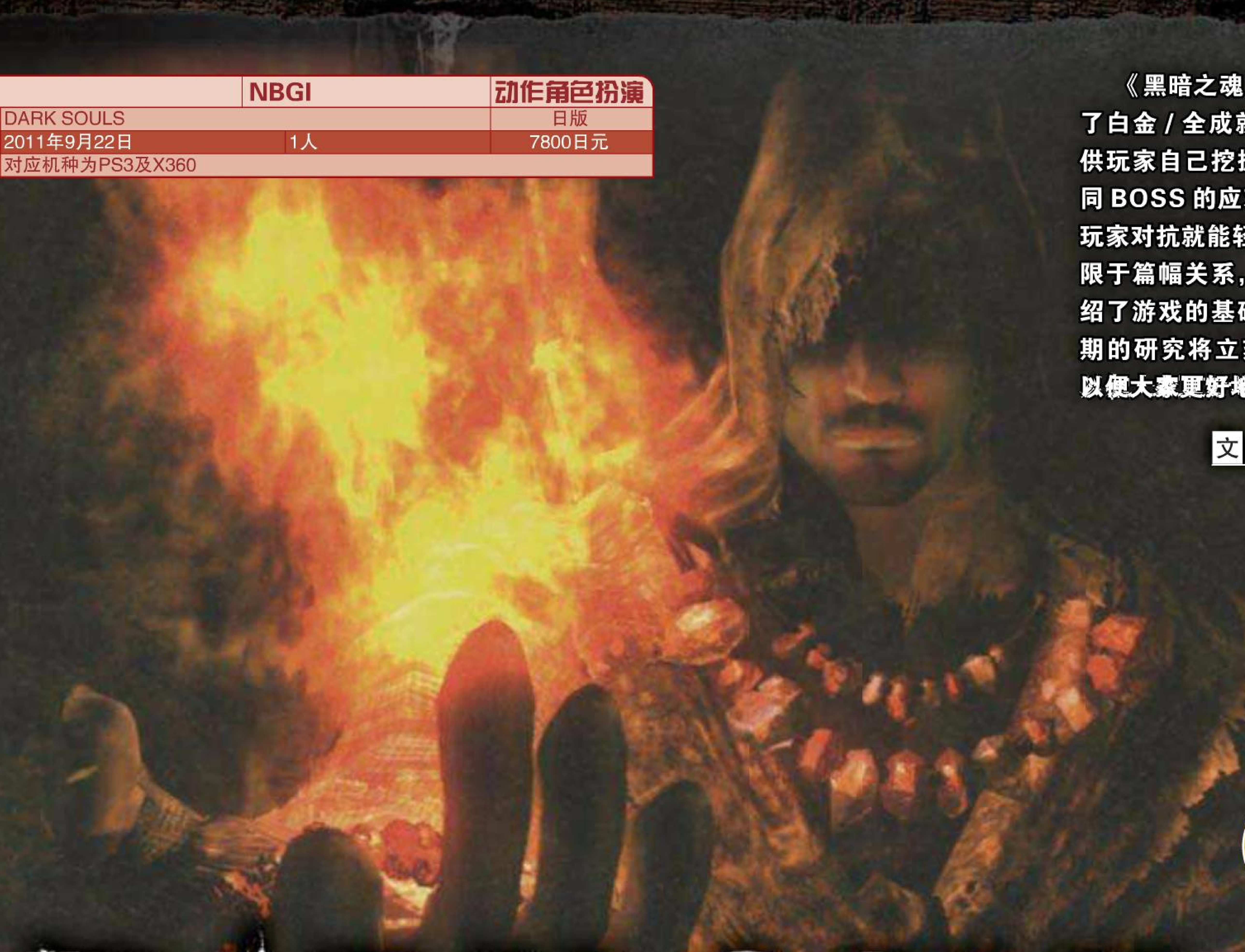
名称	效果
Red Dot	系列传统的光学辅助瞄准配件,有多种红点图案可以选择。
Silencer	消音器，开枪时不会在地图上暴露玩家的位置，但大幅度降低子弹的伤害。
Grenade Launcher	突击步枪专用的榴弹发射器。
ACOG	适用于很多武器放大瞄准镜，能在远距离射击中提高子弹精度，但装备后后枪械后坐力增加。
Heartbeat Sensor	俗称小电视的配件，可以探测附近敌人位置。
Hybrid Sight	突击步枪专用的组合瞄准镜，可以在全息镜与4倍放大瞄准镜间切换以适应不同的战斗环境。
HAMR Scope	SMG专用的组合瞄准镜，可以在红点与3倍放大瞄准镜间切换。
Thermal Scope	装备后能以敌人发出的热能探测敌人，但对环境情况的视野大幅削弱。
Rapid Fire	增加武器射击速度。
Shotgun	突击步枪专用的霰弹发射器。
Grip	提升射击精确度，同时使开枪前后的准星偏差减小。
Akimbo	部分微冲和手枪专用的技能，装备后可以双持该武器提供双倍火力，但不能以ADS状态瞄准。
Tactical Knife	装备手枪时配备的战术小刀，使近战时出刀的速度加快。
Extended Mags	增加枪械的单个弹夹容量及弹药最大持有量。
Variable Zoom	狙击枪专用高倍镜，可以分级增加放大倍数。

转生商店

转生商店是 MW3 转生奖励系统，与之前系列不同的是，转生奖励换成一种以商店购买奖励的的形式，当玩家每转生一次，就可以获得一枚转生货币，利用这枚货币进入商店直接购买奖励即可。另外，如果玩家在之前的“《COD》系列”网战中曾经转生，不论转生次数，会以一部作品 1 枚货币的形式作为继承奖励，最多可以继承 4 枚货币（MW1、WAW、MW2、BO 等共 4 枚。），本次最高等级为 80 级，最多可转生 10 次。

名称	奖励内容
EXTRA CUSTOM CLASS	增加1个自定义武器栏，最大不超过10个。
DOUBLE XP	双倍经验，持续两个小时。
DOUBLE WEAPON XP	双倍武器经验，持续两个小时。
REGULAR PACKAGE	解锁特殊的称号以及图标。
UNLOCK GEAR	解锁一件装备，至少在1转后购买，购买完之后再转生也能够使用。
HARDENED PACKAGE	解锁特殊的称号以及图标。
VETERAN PACKAGE	解锁特殊的称号以及图标。
RESET ALL STATS	重置所有数据，在10转后购买，追求KD率的玩家可以尝试这个洗牌功能。

黑暗之魂	NBGI	动作角色扮演
多机种 DARK SOULS		日版
2011年9月22日	1人	7800日元
对应机种为PS3及X360		



《黑暗之魂》是一个漫长的游戏，除了白金／全成就外，游戏还有很多东西供玩家自己挖掘。光是研究多周目下不同BOSS的应对方法和利用誓约与其他玩家对抗就能轻轻松松消耗掉数十小时。限于篇幅关系，上期的攻略只为各位介绍了游戏的基础系统和攻关要点，而本期的研究将立刻补完游戏的其余资料，以便大家更好地体验游戏。

文 洛克　美编 心の永恒

DARK SOULS

武器锻造

除了击杀敌人拾取掉落物、调查宝箱外，在铁匠处锻造也是获得强力武器的一种途径，只要和铁匠对话就能进行锻造。锻造分为进化和升级两种，下面为各位详细讲解如何利用这两种功能打造出实用的装备。

游戏中一共有四名铁匠，下面列出四名铁匠的详细位置：

1. 城外不死教堂的篝火下层，由于这里是通往黑森林庭院的必经之路，因此流程中肯定会遇到。

2. 传火祭祀场·广场的篝火旁边有一处向下的楼梯，乘坐尽头的电梯来到小隆德遗迹，出口的右上方有一个向下的通道，铁匠就在通道中央。

3. 王城BOSS战前的大厅上方，在靠近破碎窗户的一边一条细长的楼梯，尽头就可以看到巨人铁匠。

4. 开启地下墓地的机关后，会来到一个螺旋楼梯，进入最深处就能看到铁匠。由于场景偏暗，实在找不到路的玩家可以使用魔法光明照耀探路。

交给城外不死教堂处的铁匠才能继续强化。通常来说，前期断火龙尾巴获得的飞龙剑和在古城击杀宝箱怪获得的雷枪足以应付大部分战斗，因此推荐一周目中先将魂用来提升角色能力，等到通关前再考虑锻造一把强力的武器，为下周目虐杀敌人打好基础。

※ 在铁匠处购买武器打铁箱和防具打铁箱后，可以在篝火处进行装备的强化，不过进化武器依然要和专属的铁匠对话才能进行。

升级

只要支付一定数量的魂和素材，就能在铁匠处进行武器的升级，需要注意的是游戏中的盾牌也归类为武器。升级后的武器会适度提升攻击力，而盾牌则会增加格挡能力，升级后的装备会在名字后增加一个“+X”的强化标记（X为1～15之间的数字，强化次数越多数值越高）。通常武器可以强化到+15，而一些强力武器则只能强化到+5。在游戏初期玩家只能打造出+5的武器，等到将大块余烬和特大块余烬



进化

和升级不同，进化武器需要玩家将流程中获得的余烬交给铁匠后才能使用。需要注意的是，当你身上带有余烬的时候和铁匠对话，如果该铁匠能够使用这个余烬，那么他会向你索要余烬，此时请不要拒绝，因为每个余烬只有专属的铁匠才能使用，四名铁匠不会互相争抢。



通过进化能引发出武器的潜力，或是给+10的物理武器附加上属性攻击。例如将大块余烬交给城外不死教堂的铁匠后，能在他这里将+5的普通武器进化到+6。游戏中的敌人拥有各自不同的抗性，使用克制武器进攻的话能造成更多伤害，在攻关过程中灵活运用这点能使战斗变得更为轻松。由于进化后的武器可以通过进化再次改变自身的属性，因此在游戏中一旦觉得手上的武器不够顺手，那么请不要犹豫，将武器改成+10的普通武器，然后再次选择其他分支即可。

©2011 NBGI　©2011 FromSoftware, Inc.

余烬

余烬是进化武器的必要材料，在游戏中拾取后交给铁匠就可以使用进化武器的功能了，下面列出全部余烬的获得地点和作用。

余烬一览

余烬	对应铁匠	效果	获得方法
大块余烬	不死区教堂	+5的普通武器进化到+6、或是进化成粗制武器	底层带狗厨师旁边的宝箱中
特大块余烬	不死区教堂	+10的普通武器进化到+11	乘坐水门的电梯来到遗迹下层，击杀第一个深渊骑士后右边尽头的宝箱中
圣职余烬	不死区教堂	+5的普通武器进化成神圣武器	杀死黑森林庭院的月光蝶后,在右边的塔顶获得
大块圣职余烬	不死区教堂	+5的神圣武器进化到+6	在巨人墓地入口通往第一个篝火的路上有一个梯子，上去后往右，尽头处取得
黑暗余烬	不死区教堂	+5的神圣武器进化成邪教武器	获得绘画世界的别馆钥匙后进入别馆，调查尽头的发光物体取得
大块法术余烬	小隆德遗迹	+5的普通武器进化成法术武器	在结晶洞穴杀死白龙后，回到在图书馆和白龙战斗的房间，调查宝箱获得
魔力余烬	小隆德遗迹	+5的法术武器进化成魔力武器	黑森林庭院通往巨狼的路上有一处水潭，调查中间的宝箱获得
大块火焰余烬	地下墓地	+5 的普通武器进化成火属性武器	在恶魔遗迹被大王封印的门左边(第二个 BOSS 前),调查尽头的宝箱获得
混沌火焰余烬	地下墓地	+5 的火属性武器进化成混沌武器	杀死恶魔遗迹的第一个 BOSS 后触发岩浆下退事件,在深处有数只牛头恶魔守护的岩浆中间。在没有杀死恶魔遗迹第三个 BOSS 的情况下推荐无视敌人,直接跳入岩浆拿完道具自杀
结晶余烬	王城	+10 的普通武器进化成结晶武器	在公爵图书馆通往结晶洞窟的房间中，调查书架后面的宝箱获得

※除了上表列出的十种分支外，在王城的巨人铁匠处还能使用+10的通常武器进化成雷属性武器，或是使用特定的+10武器和BOSS的魂合成新武器。

强化材料入手指南

如果要升级武器，除了魂外，素材也是必不可少的道具。由于魂可以在游戏中依靠刷魂大法获得，因此不是问题，而升级用的素材就不是那么容易入手了，下面列出强化材料的入手方法。

强化材料一览

材料	入手方法	用途
楔形石碎片	不死街教堂铁匠处花800魂购买	普通物理武器+5、普通防具+3
楔形石大碎片	古城断桥对面的商人处花4000魂购买	普通物理武器+10、粗制武器+5、普通防具+6
楔形石块	杀死初始之火的火炉中拿剑的骑士后获得	普通物理武器 +14、结晶武器+4、雷属性武器 +4、普通防具 +9
楔形石圆盘	杀死北方的不死院的火恶魔BOSS后获得、杀死小隆德遗迹的深渊骑士后一定几率获得	普通物理武器+15、结晶武器+5、雷属性武器+5、普通防具+10
绿楔形石的大碎片	古城断桥对面的商人处花5000魂购买	法术武器+5、神圣武器+5、火属性武器+5
蓝楔形石块	杀死初始之火的火炉中拿戟的骑士后获得	法术武器+9、魔力武器+4
蓝楔形石圆盘	杀死结晶洞穴的月光蝶后获得	法术武器+10、魔力武器+5
红楔形石块	杀死初始之火的火炉中拿大剑的骑士后获得	火属性武器 +9、混沌武器 +4
红楔形石圆盘	杀死混沌的废都伊札中的触手恶魔获得、混沌的废都伊札中有一处塌方的场景，调查下方沼泽深处的宝箱获得	火属性武器+10、混沌武器+5
白楔形石块	杀死初始之火的火炉中拿斧的骑士后获得	神圣武器+9、邪教武器+4
白楔形石圆盘	杀死赤子房间（墓王雾门前的房间）中的地下墓地BOSS获得	神圣武器+10、邪教武器+5

实用技术 研究中心

其他

武器相性

玩家使用武器对敌人造成的伤害除了取决于武器本身的攻击力外，和角色的能力值高低也有联系。在查看武器能力时可以发现，武器信息中也含有力量、敏捷、信仰的图标，并以 A、B、C 等英文字母表示，这些英文字母就是武器和角色能力的相性，相性越高，角色能力对武器攻击力的加成也越多。因此在游戏初期应将“飞龙剑”这种基础攻击力高的武器作为主力使用，而到了角色能力较强的多周目游戏中尽量选择“亚尔特留斯的大剑”这种相性好的武器作为主力。

魔法 & 奇迹 & 咒术入手指南

在上期的攻略中由于篇幅问题，洛克只在最后半页列出了大致入手方法。为了方便大家获得全成就 / 白金，这里重新列出这些和全成就 / 白金相关的技能详细入手方法。

魔法

1. 在不死街的商人处花 1000 魂购入民房钥匙后，在下层的民房救出 NPC，之后他会回到传火祭祀场贩卖魔法，在他这里可购买到灵魂箭、强力灵魂箭、灵魂巨箭、追踪灵魂块、传声、控制坠落、法术盾。

2. 在古城断桥处的对面获得牢房钥匙后，回到落石陷阱处打开牢房救出 NPC，之后他会回到传火祭祀场贩卖魔法，在他这里可购买到灵魂枪、灵魂结晶枪、法术武器、强力灵魂巨箭。

3. 在图书馆通往结晶洞穴的房间的宝箱中能获得钥匙，回到牢房区域，打开最下层的牢房救出 NPC，之后他会到通往结晶洞穴的房间贩卖魔法，在他这里可购买到结晶法术武器、追踪灵魂结晶块。

4. 切换区域再次进来，在湖底深处会出现黄金石巨人，干掉石巨人救出古代的魔法少女，之后可在岸边召唤她学习魔法，在她这里可购买到隐形武器、隐形身躯、修理、光明照耀、拟态。

白龙吐息：购买完图书馆贩卖的魔法后，来到第一次和白龙战斗的房间，杀死 NPC 后获得。

强力法术盾：公爵图书馆拾取。

治疗：在病村的水车旁拾取。

解咒：在小隆德遗迹给你水门钥匙的 NPC 处购买。

静音：在塞恩古城拾取。

强力法术武器：位于绘画世界大厅上的吊灯，需要将吊灯踩到地面上才能获得。

魔法

1. 和传火祭祀场的 NPC 购买奇迹，在他这里可购买到恢复、缩约大恢复、原力、返乡、寻求建言。

2. 在巨人墓地救出圣女后，前往教堂一层购买奇迹，在她这里可购买到大恢复、神怒、法术防护。

阳光疗愈：公爵图书馆杀死牢房最下面的蛇女获得。

阳光滋润：公爵图书馆杀死牢房最下面的蛇女获得。

生命力涌现：在巨人墓地和圣女对话。

原力进射：在王城救出古城前方的 NPC（洋葱头）后，在传火祭祀场和他对话获得。

强化法术防护：在灰烬湖中间的大树拾取。

因果报应：敲响教堂的钟后，在钟楼的圣职处购买。

沉默禁令：在绘画世界拾取。

和平缓步：在地下墓地，位于暗月祭祀戒指附近。

雷枪：和太阳战士达成誓约获得。

巨雷枪：和太阳战士达成誓约，贡献 10 个太阳徽章提升一次誓约等级获得。

阳光之枪：获得巨雷枪后，贡献最终 BOSS 乌薪王葛温的魂获得。

阳光之剑：带上暗月司祭戒指进入暗月灵廟，击败 BOSS 暗影太阳葛温德林，在背后的宝箱中获得。

暗月光之剑：和暗月之剑达成誓约，并贡献 10 个复仇之证（暗杀 10 人）获得。

墓王剑舞：和墓王达成誓约获得。

墓王大剑舞：和墓王达成誓约，并贡献 10 个死者眼眸获得。

咒术

1. 在底层仓库救出咒术师，之后可在传火祭祀场购买咒术，在他这里可购买到火球、火弹、引燃火焰、剧烈出汗、铁身躯。

2. 在手套等级超过 10 的情况下前往病村的沼泽地带，和魔女对话购买咒术，在她这里可购买到大火球、火焰风暴、引燃烈火、横扫火焰、魅惑不死人。

3. 和白蜘蛛达成誓约后，和旁边的 NPC 对话购买咒术，在他这里可购买到毒雾、猛毒雾。

混沌大火球：和白蜘蛛达成誓约后获得。

混沌风暴：和白蜘蛛达成誓约，贡献 30 个人性获得。

火焰大风暴：买光沼泽魔女贩卖的所有咒术后，在获得王的灵魂（杀死混沌的温床）的情况下和她对话获得。

喷射火焰：在绘画世界获得。

混沌横扫火焰：杀死混沌的废都 BOSS 门口的咒术师获得。

喷射酸液：在绘画世界获得。

内在潜力：在病村拾取。

最终幻想 零式	Square Enix	角色扮演
PSP ファイナルファンタジ– 零式		日版
预定2011年10月27日	1～3人	7700日元
无对应周边		对应玩家年龄：15岁以上



研究中心 RESEARCH CENTER

FINAL FANTASY 零式

文 狼来了 & 白菜　美编 anubis

本作有着《最终幻想》系列"一贯的高耐玩度，各种分支/特殊事件、丰富的依赖以及与主线故事息息相关的演习任务等都令人欲罢不能。多周目游戏不但能令玩家更好地了解《零式》的世界观和剧情，也能入手通常流程中无法获得的要素。比如各角色的最强武器就必须在第三周目才能入手，而大部分理论上在一周目就能完成/入手的事物，由于等级的限制，也几乎不可能玩一遍就得到。其他像全军神使用权解放、全魔法开放等也是一项不小的工程。因此一周目通关对本作来说只是刚开了个头。由于页数关系，本次的研究先为玩家放出二周目深红任务指南以及对收集有帮助的相关列表。而实战演习、系统的进一步剖析和各种有趣的要素请留意下期杂志。

深红任务

二周目第二章开始时进入廊下，アレシア会告诉0组，他们之后的任务会分为正规的军令部命令任务与谍报4课的秘密命令"深红"（クリムゾン）任务。两者可以择一参加。一周目默认是参加军令部命令任务，而二周目我们将投身到深红任务之中。

CHAPTER 2 朱雀の旗が立つとき

朱雀旗帜飘扬之时

Mission

敌中突破作战

选择方式：二周目"トゴレス要塞攻略战"开始时选择"要塞の里をまわる"

作战等级：LV34

任务说明：发起トゴレス要塞攻略战数小时前，0组接到了将要塞后方的重炮部队消灭，以及救出要塞内被囚禁的平民的任务。为此0组必须突破敌人的部队，向トゴレス要塞进击。

特殊报酬：军神"シャンカラ"解放、金の砂时计

移动路线

トゴレスの森 内部→トゴレス要塞 近郊→外缘部 北门→外缘部 西阶段→外缘部 正面阶段→中枢部 入口→中枢部 动力室ゲ－ト→中枢部 动力室→中枢部 动力室ゲ－ト→中枢部 第一研究所→中枢部 动力室ゲ－ト→中枢部 サンプル保管所→中枢部 回廊→中枢部 资材置场→中枢部 第二研究所→外缘部 北门→外缘部 西阶段→外缘部 正面阶段→トゴレスの森

攻略指南

队伍里必须要有一名远程角色。トゴレスの森内部会遇到一些中型魔导装甲，它们的崩坏圈在近身攻击之后会出现一瞬间。将其全灭后会自动进入要塞近郊。这里有几个大型魔导装甲比较棘手，建议先消灭其他小型魔导装甲再来对付它们。再次全灭敌人后进入外缘部北门，这里与接下来西阶段的敌人都是无限刷新的，因此无视掉它们直接来到正面阶段。击破两台中型魔导装甲后进入中枢部入口，无视敌人来到中枢部动力室ゲ－ト，再次无视敌人冲进动力室。

启动动力室的装置后，回到动力室ゲ－ト，无视军神，先从右侧楼梯上方进入第一研究所。这里有三份文书，全部拿到后回到动力室ゲ－ト，再从左侧楼梯进入サンプル保管所。这里有个S.O.任务是要一击必杀干掉笼子后的怪物，用远程角色或魔法看准即死圈就行了，怪物是攻击不到我们的。完成这个任务可以解放魔法"クエイク"。接下来进入回廊，这里的S.O.任务要求1分钟内杀死敌人的队长，队长在两边的高层上，要用远程攻击才打得到。首先削减他的体力，当他体力不多时会丢手榴弹，此时就会露出即死圈。完成该任务能够获得饰品"冷气魔法の真髓"。来到资材置场，无视敌人进入第二研究所，这里有两份文书，获得后进入外援部北门，无视敌人前往外缘部西阶段，再次无视军神进入正面阶段，这里有一份文书在大门的左侧地上。



一共6份文书全部拿到后，自动移动到トゴレスの森，全灭前两波敌人后，BOSS中型魔导装甲就会带着杂兵出现。崩坏圈出现时机跟之前的敌人一致，当它血量不多时会进入愤怒状态，安全起见此时先回避个20秒，等到即死圈出现就可以将其秒杀了。

CHAPTER 3 大量破坏兵器の时代

大量破坏兵器的时代

Mission

雾中の袭击

选择方式：二周目"魔导ア－マ－破坏指令"开始时，在ロコルの町调查魔导装甲，选择"别の基地へ向かう"

作战等级：LV37

任务说明：谍报部下达了破坏皇国帝都イングラム近郊フロスティ基地的命令。基地内部正在生产魔导装甲的零件，为了阻止新型魔导装甲完

TIPS・初次游玩本作时可以优先选择综合实力较强的角色来培养，他们是：エ－ス、ケイト、エイト、キング、レム。

成，破坏基地才是最重要的任务。0组到达**イングラム**后，将在大雾的掩护下潜入基地进行破坏工作。

特殊报酬：军神“**オ－ガ**”解放、金の砂时计

移动路线

アズ－ル地区→フロスティ基地 第14集积所→**フロスティ基地** 第15集积所→**フロスティ基地** 第18集积所→**フロスティ基地** 第21集积所→**フロスティ基地** 第24集积所→**フロスティ基地** 第28集积所→**フロスティ基地** 第29集积所→**フロスティ基地** 第31集积所→**フロスティ基地** 第33集积所→中央3集积地→皇国军司令部→集积主地 皇国军司令部



攻略指南

一开始跟一周目一样，以搭乘魔导装甲的姿态出现在**アズ－ル**地方。在大地图上按L+↓会显示燃料的所在地，时间比较充分。注意这次的目的地不是过桥，在地图上好好确认闪光的地点。

一开始进入第14集积所，击倒入口右边的队长后前进；在第15集积所击倒队长后前进；于第18集积所全灭敌人后前进；第21集积所击倒队长魔导装甲前进；第24集积所全灭敌人前进（完成S.O.任务击破强化兵能得到“**炎のダガ－**”）；第28集积所中央有个回复魔法阵，之后大雾会散去并出现大量魔导装甲，全灭敌人后前进。第29集积所有回复魔法阵，没有敌人出现。第31集积所全灭敌人后前进（完成S.O.任务，3分钟内全灭敌人能得到“**ラミアの大镰**”）。第33集积所全灭敌人就能进入中央3集积地。

调整好队伍后进入皇国军司令部，这里要面对大型魔导装甲**バルムンク**。在它发射导弹群后会出现约1秒的崩坏圈，不断横向回避看准时机进行攻击就好。注意此战会有敌人的狙击手进行干扰，被镜头照准的时候，一定要立刻进行持续回避。击倒BOSS后，将操纵**トレイ**进行特殊战斗，瞄准敌人按下△键将其击杀，任务完成。

CHAPTER 4 最后の女王、乌有に归す

最后的女王，化为乌有

Mission

休战下の作战

选择方式：二周目“帝都脱出作战”开始时，选择“町外れに向かう”

作战等级：LV38

任务说明：0组接到了前往涅谢尔山（ネシエル山）的命令。作战内容是以救助被怪兽袭击的皇国士兵的名义，对皇国领内进行调查。0组要编成6人小队，前往天气恶劣的雪山。

特殊报酬：武装第六研究所商店中“防御魔法の真髓”解放、金の砂时计

移动路线

ネシエル山 山道【1】→**ネシエル山** 山道【2】→**ネシエル山** 山道【3】→（**ネシエル山** 洞窟【1】→**ネシエル山** 洞窟【2】→**ネシエル山** 山腹【1】→**ネシエル山** 洞窟【4】→）/（**ネシエル山** 山道【4】→**ネシエル山** 山道【5】→）皇国军通信施设

攻略指南

本任务在出击前只派出一个角色，并且关闭乱入，原因见下文。山道【1】没有敌人，进入山道【2】后全灭敌人前进（完成S.O.任务可获得“**ラストエリクサ－**”）。山道【3】会出现岔路，走洞窟路线可以得到切断防御+45%的装饰品，走山道路线可以入手**ケイト**的强力武器“**ル－ントリガ－**”。

洞窟路线：在洞窟【1】无视敌人进入洞窟【2】，这里有个S.O.任务要求1分钟内吸取一个**トンベリ**的**ファントマ**，达成后就能获得饰品“**ハイア－マ－**”。山腹【1】全灭敌人，进入洞窟【4】，无视敌人进入皇国军通信施设。

山道路线：从山道【3】进入山道【4】，无视敌人进入山道【5】。这里会出现大量的**ボム**，S.O.任务要求独自一人在3分钟内击倒敌人，不能让同伴击倒，因此一开始就不要带同伴出战。完成该任务就能得到“**ル－ントリガ－**”。之后进入皇国军通信施设。

在皇国军通信施设里要与雪之巨人**ゴウリキ**进行BOSS战。它的防御力极高，只有抓崩坏圈才能给予其有效地输出。这里有个S.O.任务是在己方NPC不牺牲的情况下击倒BOSS，不过同伴们总喜欢上去送死。因此最好先将BOSS的体力消耗到所剩无几时再接下任务，完成后获得“**冰神の腕轮**”。

CHAPTER 5 第一次ジュデッカ会战

第一次ジュデッカ会战

Mission

东の风

选择方式：二周目“**ジュデッカ**会战”开始时，选择“**コンコルディア国境へ向かう**”

作战等级：LV42

任务说明：面对在**ジュデッカ**会战中战败的苍龙军，朱雀军发起了突破苍龙国境的“东之风”作战：以特殊部队攻击苍龙军司令部，在这期间主力部队突破国境。0组的任务便是在“朱苍回廊”袭击苍龙军司令部。

特殊报酬：军神“**バハム－ト**”解放、金の砂时计

移动路线

国境の山道【1】→国境の山道【2】→国境の山道【3】→国境の山道【4】→国境の山道【5】→国境の山道【6】→朱苍回廊 1F 外壁通路→朱苍回廊 2F 内部通路【东】→朱苍回廊 2F 内部通路【西】→朱苍回廊 3F 外壁通路【东】→朱苍回廊 3F 外壁通路→朱苍回廊 3F 外壁通路【西】→朱苍回廊 4F 内部通路【西】→朱苍回廊 3F 内部通路→朱苍回廊 4F 内部通路【东】→朱苍回廊 5F 外壁通路→朱苍回廊 6F 内部通路【西】→朱苍回廊 6F 内部通路【东】→朱苍回廊 7F 外壁通路【西】→朱苍回廊 7F 外壁通路【东】→朱苍回廊 8F 内部通路→朱苍回廊 国境の桥→朱苍回廊 最上阶



攻略指南

与一周目的“**ジュデッカ**会战”相同，一开始要选择3名不参加本次作战的角色。这一战需要远程攻击角色，尽量派远程单位上场吧。首先在山道【1】清理几个杂兵，然后沿路前进到山道【3】，这里有个不使用魔法的S.O.任务，完成可以获得饰品“极光の腕轮”，清理完敌人后记得等S.O.完成。山道【6】有回复魔法阵。

进入1F外壁通路，全灭敌人后会打开通向2F内部通路【东】的道路。在这里击破桥后面的路障，然后全灭敌人就能进入2F内部通路【西】。接下来同样全灭敌人后进入3F外壁通路【东】，再进入3F外壁通路。这里有一个强力的敌人**バクライリュウ**（S.O.任务要求一击对其造成3500以上的伤害，完成后可以解放军神“**バルベリト**”。推荐用**レム**装备提升魔力的饰品，然后用3段蓄力的魔法攻击，崩坏圈在它放射出冷冻射线之后。击倒它直接进入3F外壁通路【西】，这里有个回复魔法阵。

接下来进入4F内部通路【西】，先接下S.O.任务再击倒飞龙，可以获得**セブン**的武器“**フレイムビュ－ト**”。来到3F内部通路，再次击倒两只飞龙，解除能量壁后打倒几个苍龙兵，可以进入4F内部通路【东】。这里的飞龙可以无视，击倒几个苍龙兵后进入5F外壁通路。全灭敌人后进入6F内部通路【西】，用远程角色击倒能量壁后面的敌人，然后打倒高台上的敌人才能开门。由于桥中央断掉了，因此必须迂回一下，先前往6F内部通路【东】，全灭敌人后从另一边返回6F内部通路【西】，进入7F外壁通路【西】。这里有两头雪之巨人，还是用老打法抓崩坏圈。消灭两头后，无视增援的敌人直接进入7F外壁通路【东】，接下来会依次出现两头**レキザン**，能力不足就等崩坏圈。消灭它们之后进入8F内部通路，这里有个回复魔法阵。之后穿过国境の桥就要在朱苍回廊最上阶展开BOSS战。BOSS是一条飞龙，攻击力不高，而且在天上飞一阵子后就会落地，招式也比较容易回避，惟一的长处就是血多皮厚而已。崩坏圈在空中冲撞的前后出现，用远程攻击较容易命中。注意回复，基本没有什么难度。

TIPS·和体验版里的设定不一样，S.O.失败时当前操作角色并不会直接阵亡，取而代之的是角色下方会出现索命魔法阵，被它的攻击判定命中会立刻毙命。该魔法阵会出现3次，在习得无限回避的技能后能轻松躲掉。

CHAPTER 6 死の大地、カリヤの决断
死之大地，カリヤ的决断

Mission
最终防卫线

选择方式：二周目“ビッグブリッジ突入作战”开始时，选择“アレシアに连络を取る”

作战等级：LV43

任务说明：与ビッグブリッジ突入作战几乎同时刻开始，面对皇国军的战线突破，召唤秘匿大军神的地点也陷入危险之中。为了阻止皇国军前进，朱雀军在最终防卫线投入了预备战力。0 组将要在最终防卫线出战，击破企图突破的皇国军。

特殊报酬：魔法“ブリザドBOM2”解放、金の砂时计

移动路线

国境平原各处→深渊に至る暗

攻略指南

本战中レム会受到皇国水晶干扰器的影响而无法上场。这是一场防御战，限时 20 分钟，建议让善于狙击即死圈的远程单位出战。莫古力会不断给出指示，玩家要根据地图的指示第一时间赶到指定区域将敌人全灭。以下是每个地点的敌人配置情况：

第二防卫ライン【北】：与火箭炮兵进行战斗。没有地形障碍，可以轻松解决。增援一共 4 波。完成守护己方 NPC 的 S.O. 任务获得饰品“金のアンクレット”。

第二防卫ライン【南】：与空中机动兵战斗。将其击倒后增援也会持续出现一阵子。完成守护己方 NPC 的 S.O. 任务则会得到饰品“流水の指轮”。

朱雀军 驻屯地迹【北端】：与飞行魔导装甲战斗。直接击倒敌队长机就能结束战斗。

朱雀军 驻屯地迹【南端】：与飞行魔导装甲战斗。直接击倒敌队长机就能结束战斗。

第二防卫ライン【北端】：与远处的远程攻击魔导装甲战斗。敌人在攻击前的一瞬会出现即死圈，有远程角色可以轻易将其击倒完成 S.O. 任务。达成后获得饰品“大地の腕轮”。

第二防卫ライン【南端】：枪兵队长带着一堆魔导装甲。直接消灭队长就能结束战斗。完成守护己方 NPC 的 S.O. 任务获得饰品“大风の腕轮”。

第二防卫ライン【中央】：和火箭炮兵、中型魔导装甲的战斗。狙击魔导装甲攻击后的崩坏圈是关键。完成守护己方 NPC 的 S.O. 任务获得武器“鬼切”。

20 分钟后，玩家会被强制转移到深渊に至る暗。现在的目的是在这个空间里撑过 3 分钟，敌人会源源不断地出现，被任何攻击碰到就是秒杀。敌方的种类有人形敌人、军神形的敌人以及当我方角色战斗不能时才会出现的“公鸡头”。



飞空艇入手方法（上）

后期在世界地图上的某些区域需要拿到飞空艇才能前往，因此获得飞空艇是很有必要的。获得的时期限定在第七章的“帝都攻略作战”前。选择实战演习“捕虏救出作战”（完成 3 个实战演习后在 7 章初期就会出现）后，就可以前往西ネシエル地区了。完成“捕虏救出作战”后，可以在バズ城镇中的女性 NPC サクヤ那里接到击倒铁巨人的依赖，之后就能进入灭びしヴァイルの地。在该地图最南端的洞窟サイレントヤ－ド里，于每个调整ル－ム中击破铁巨人或ウルフラマイタ－后，进入后面的エンジンル－ム就可以启动引擎。注意前往灭びしヴァイルの地的途中有キングベヒ－モス在世界地图上徘徊，不想浪费时间遇敌的话就骑乘陆行鸟吧。另外铁巨人和ウルフラマイタ－的最后一击必须以崩坏圈击倒。（下文接 91 页）

CHAPTER 7 クリスタルの兴亡~终わりなき战い
水晶的宿命 ~ 永无止境的争斗

Mission
マキナの战い

选择方式：二周目“帝都攻略作战”开始时，选择“マキナはどこに……？”

作战等级：LV36

任务说明：在皇国帝都攻略战时，成为了白虎露希的マキナ，在城镇内漫无目的地徘徊。就在这个时候……

特殊报酬：魔法“サンダ –BOM2”解放、金の砂时计

移动路线

ホテル・アルマダ 前→ドレ－ク通り【1】→ドレ－ク通り【2】→→ 2701 地区→ 2695 地区→ 2551 地区→（2689 地区→ 2655 地区→）2677 地区→ 2547 地区→ 2722 地区→ドレ－ク通り【3】→ 2449 地区→总督府

攻略指南

本战只有マキナ一人出战，而且全程处于强化状态，AG 与 HP 都会自动回复，但无法使用魔法和特殊装备。通り【1】完成水晶使命（クリスタルの使命），消灭全部敌人可以得到饰品“レッドベレ－”。通り【2】无视敌人，直接进入 2701 地区。2701 地区打倒军神ゴ－レム，完成水晶使命可以获得军神“ティタ－ン”的召唤权。无视敌人穿过 2695 地区，进入 2551 地区，击破アダド完成水晶使命，获得武器“レ－ヴァテイン”。这里分为左右两条道路，先走右边进入 2689 地区，再进入 2655 地区，杀死一个敌人吸取ファントマ，就能完成水晶使命获得饰品“重防弹装甲”。回到 2551 地区走左边进入 2677 地区，全灭敌人后进入 2547 地区，无视 3 个番外者直接来到 2722 地区，再次无视敌人进入通り【3】，然后来到 2449 地区，在自身角色耗费 2000 体力以内击倒军神ゴ－レム完成水晶使命获得饰品“防御魔法の神道”。最后进入总督府，面对 BOSS ギルガメッシュ。即使是露希，也无法用通常攻击对其造成伤害，打法跟以往一样，回避他的攻击后狙击崩坏圈，反复数次就能将其击败。

魔法相关

魔法类型

本作的属性魔法分为炎、冷气、雷三大类，每种属性魔法都附有后缀，它们表示的意思分别是：

【RF】直线攻击型：放出的魔法会往锁定的目标处直线移动，射程较长，速度也不慢，适合用来对付远处定点的敌人。

【SHG】散射型：魔法会在角色前方以扇形的范围进行多段攻击，发动时几乎没有咏唱时间，离目标距离越近威力越大。射程偏短是惟一的缺点。

【BOM】爆发型：魔法范围是以角色自身为圆心展开的大面积攻击，对付会以极快的速度靠近我方的敌人有奇效。缺点是消耗过大且需要咏唱。

【ROK】手动瞄准型：玩家需要在咏唱的途中以手动调整魔法的放出方向以及轨道，放出的魔法在与其他物体接触后爆发，对周围的敌人造成极大的伤害。在瞬息万变的战场上使用该种类型的魔法与自杀无异。

【MIS】导弹型：顾名思义放出去的球状魔法会自动追踪锁定的敌人，威力不低，但魔法的移动距离短且速度偏慢，需要经过强化并配合魔法取消的技能才有用武之地。





TIPS・发动三位一体需要耗费当前角色的所有AG，且需要队伍里的3名角色都存活。不过该技能的实用性极低。

魔法强化

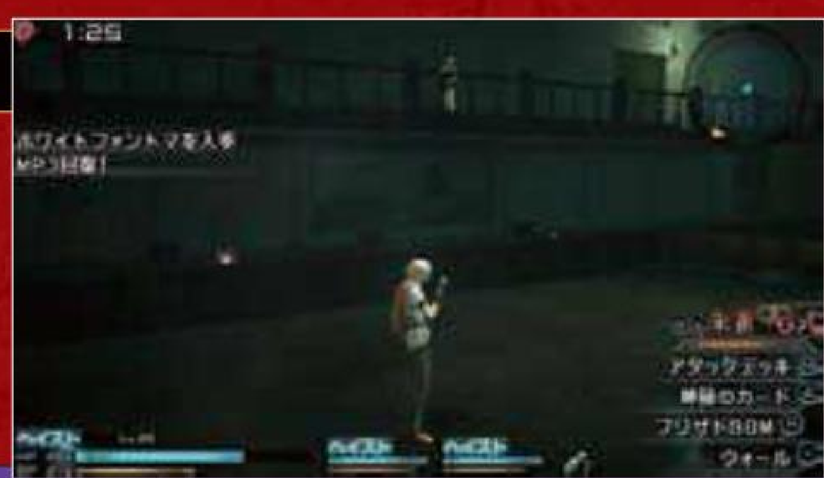
在第2章"**トゴレス**要塞攻略战"的自由时间里前往走廊下，会遇到**アレシア**并得知**アルトクリスタリウム**开放，随后进入一旁的传送阵开启房间中的巨大装置，之后便能在世界各地的整备点里选择**アルトクリスタリウム**进行魔法强化了。

强化时需要消耗从敌人身上抽取出来的**ファントマ**，而每种魔法的强化项目也各不相同，它们分别是：

考虑到"**キャンセル**魔法"（特定招式后以无咏唱时间发动魔法）技能的存在，使用攻击力较高的【BOM】【ROK】【MIS】类型的魔法时，基本上都利用这个技能来达到无咏唱时间直接发动魔法的效果，因此应优先强化它们的威力和MP效率，顺发的【SHG】类型同理。保命的回复类魔法先强化咏唱速度，而防御类的魔法择优先强化持续力和耐久力。

威力	增加对敌人的伤害。
MP效率	减少发动魔法时消耗的MP量。
咏唱时间	缩短魔法的咏唱时间。
射程距离	延长魔法的移动距离。
速度	加快魔法发动后的移动速度。
追尾性能	【MIS】类型魔法的专属项目，加强魔法的索敌能力。
回复量	回复魔法的专属项目，增加体力的回复上限。
持续力	个别防御魔法的专属项目，延长有利状态的持续时间。
耐久力	个别防御魔法的专属项目，增加障壁型防御魔法的耐久值。

辅助魔法&异常状态



相信很少有玩家会在紧缺的技能栏目里装备辅助魔法，不过在接受S.O.的时候一般都会给玩家附加某种状态，因此还是有必要了解一下它们的功效的。

名称	说明
オ－ラ	物理攻击造成的伤害×2。
トランス	魔法攻击造成的伤害×2。
プロテス	受到的物理伤害减半、不会被打出会心一击并进入耐える（请参看下文异常状态的部分）的状态。
リジェネ	HP随着时间的经过而缓缓回复。
ヘイスト	移动速度上升。
ストップ	一段时间里不能行动。
クイック	魔法咏唱时间减半。
インビジ	使用者会处于敌人看不见的透明状态，假如受到范围攻击的伤害，该状态会自动解除。
ウォ－ル	在使用者的正面制造出一堵半透明的障壁，障壁能阻挡敌方的飞行道具，根据障壁面上的裂痕能判断出该魔法所剩的耐久值。
リレイズ	在该状态中死亡的话会自动复活一次。

异常状态中除了通常的负面状态外还包含了正面状态，具体请见下表：

名称	说明
スタン	进入スタン状态后一段时间内无法行动，敌人会出现即死/崩坏圈，而我方角色则会在受到攻击时伤害翻倍
毒	每间隔一小段时间就会扣取少量HP，直到一段时间后毒状态消失为止
冻结	一段时间内无法行动，但没有スタン状态时的伤害翻倍
发火	与毒状态相似，每间隔一小段时间就会受到一次火属性伤害
耐える	受到攻击时不会出现受创硬直
魔法障壁	所有魔法攻击无效
感电	与毒状态相似，每间隔一小段时间就会受到一次雷属性伤害
沉默	沉默状态中无法使用魔法、召唤军神、发动消费MP的技能
无敌	无敌状态中不会受到任何伤害
消费MP0	使用任何消费MP的招式时都不会消耗MP
怒り	一段时间里附加オ－ラ、耐える、ヘイスト状态。怒り状态结束后的我/敌方身上会出现即死圈。
战斗不能	进入濒死状态的角色，一段时间不救助的话会从战场上消失。

全魔法数据&入手方式

注：个别魔法只有在联机时将乱入设为"魔导院の支援"后，乱入的NPC才能使用，这些魔法不列在表内。

炎

名称	MP	必要魔力	解放条件
ファイアRF	8	50/60/70	初期
ファイアRF2	45	55/65/75	完成第5章的实战演习"候补を生援护せよ"
ファイアSHG	50	60/70/80	完成第2章的主线任务"初阵の候补生"
ファイアSHG2	55	65/75/85	使用ファイアSHG 300次后解放
ファイアROK	65	60/70/80	完成第3章的主线任务"魔导ア－マ－破坏指令"
ファイアROK2	120	70/85/100	完成第2章主线任务"トゴレス要塞攻略战"里的特殊S.O.
ファイアMIS	55	60/70/80	完成第5章的主线任务"ジュデッカ会战"
ファイアMIS2	40	50/65/80	完成第6章主线任务"ビッグブリッジ突入作战"里的特殊S.O.
ファイアBOM	85	55/65/75	自由时间中在0组教室里和莫古力对话完成分支事件"炎属性魔法学初级一"
ファイアBOM2	110	60/75/90	完成第7章的主线任务"帝都攻略作战"

冷气

名称	MP	必要魔力	解放条件
ブリザドRF	25	50/60/70	自由时间中在0组教室里和莫古力对话完成分支事件"冷气属性魔法学初级一"
ブリザドRF2	45	55/65/75	完成第7章的实战演习"ロ－シャナ撤退战"
ブリザドSHG	50	60/70/80	完成第5章的主线任务"エイボン夺回作战"
ブリザドSHG2	55	65/75/85	使用ブリザドSHG 300次后解放
ブリザドROK	65	60/70/80	完成第3章主线任务"魔导ア－マ－破坏指令"里的特殊S.O.
ブリザドROK2	120	70/85/100	完成第4章主线任务"帝都脱出作战"里的特殊S.O.
ブリザドMIS	55	60/70/80	完成第3章的实战演习"钟乳洞の战い"
ブリザドMIS2	90	50/65/80	完成第5章主线任务"ジュデッカ会战"里的特殊S.O.
ブリザドBOM	85	55/65/75	初期
ブリザドBOM2	110	60/75/90	完成二周目第6章的主线分支任务"最终防卫线"

雷

名称	MP	必要魔力	解放条件
サンダ－RF	25	50/60/70	在第2章的主线任务"トゴレス要塞攻略战"的自由时间里开放アルトクリスタリウム（魔法强化）后入手
サンダ－SHG	20	60/70/80	初期
サンダ－SHG2	55	65/75/85	使用サンダ－SHG 300次后解放
サンダ－ROK	65	60/70/80	完成第4章的主线任务"帝都脱出作战"
サンダ－ROK2	120	70/85/100	完成第4章主线任务"帝都脱出作战"里的特殊S.O.
サンダ－MIS	35	60/70/80	在第7章的主线任务"王国最后の日"的自由时间里前往魔法局，完成魔法局局员的依赖"入手15个モ－ブファントマ"
サンダ－MIS2	90	50/65/80	完成第6章主线任务"ビッグブリッジ突入作战"里的特殊S.O.
サンダ－BOM	85	55/65/75	自由时间中在0组教室里和莫古力对话完成分支事件"雷属性魔法学初级一"
サンダ－BOM2	110	60/75/90	完成二周目第7章的主线分支任务"マキナの战い"

防御

名称	MP	必要魔力	解放条件	作用
ケアル	80	50/60/70	初期	回复魔法
プロテス	135	60/70/80	在第3章主线任务"イスカ潜入指令"的作战当日和0组教室的クラサメ对话	一定时间内进入プロテス状态
インビジ	255	80/100/120	完成二周目第3章主线分支任务"雾中の袭击"里的特殊S.O	一定时间内进入インビジ状态
エスナ	70	10/30/50	自由时间中在0组教室里和莫古力对话完成分支事件"防御魔法学初级二"	治疗各种异常状态
レイズ	255	75	在标题菜单的"作战"中以困难难度完成"イスカ潜入指令"，需先行完成相应的主线任务	进入リレイズ状态
ウォ－ル	55	55	初期	释放出抵挡飞行道具的障壁
アボイド	40	10	游戏时间达10小时以上，在喷水广场和エントランス门前的1组莫古力对话	消费MP自动在非硬直的状态中回避敌人的攻击
ホ－リ－	220	95	在标题菜单的"作战"中以不可能难度完成"龙の巣を歼灭せよ"，需要在流程中完成第7章对应的实战演习后才会开放本作战	攻击范围偏窄的高威力魔法

特殊

名称	MP	必要魔力	解放条件	作用
アルテマ	255	100	累积获得500000点SPP	大范围的攻击魔法
デス	255	75	完成第7章实战演习"アミタ－制压战"里的特殊S.O	被该魔法命中的敌人会强制出现即死/崩坏圈
メテオ	255	85	在标题菜单的"作战"中以不可能难度完成"フェイス大佐の蜂起"，需要在流程中完成第5章对应的实战演习后才会开放本作战	从天空中召唤出无数陨石的大范围、大伤害攻击魔法
バイオ	120	10	完成第3章的实战演习"キザイア阳动作战"	令敌人在一段时间内陷入中毒状态
クエイク	255	80	完成二周目第2章主线分支任务"敌中突破作战"里的特殊S.O	BOM类型的土属性攻击魔法
トルネド	180	70	在标题菜单的"作战"中以困难难度完成"雾中の袭击"，需要在二周目流程中完成第3章的主线分支任务后才会开放本作战	对飞行单位有特效的风属性攻击魔法
アラウド	80	70	完成第7章的实战演习"アミタ－制压战"	在前方放出范围广但密度不高的数发光弹

飞空艇入手方法（下）

第一エンジンル－ム处有饰品"防弹ベスト・改"、"耐火ロ－ブ"或"プラチナブレス"；第二エンジンル－ム处有饰品"耐火ロ－ブ"；第三エンジンル－ム处有饰品"プラチナの小手"、"耐电ロ－ブ"或"战いの指轮"；第四通路中有"航海日志"；第四エンジンル－ム处有饰品"オ－パ－ツ"。四个房间内的引擎都开启后，能获得"失われた历史书"。然后移动到最北边的操艇室去启动装置，就能够获得飞空艇了。注意该场景的所有道具都不要错过，因为获得飞空艇后，该迷宫将无法再次进入。特别是操艇室阶梯下方地面上的サトリの辉石，错过就只能等下周目了。

飞空艇的操纵方式

按键	作用
滑杆	控制方向
×	着陆
△	冲刺
□	射击
L	刹车
R	锁定
世界地图中○+△	召唤飞空艇
其余键位无作用	

TIPS・发动究极魔法朱雀时需要队伍里的3名角色都存活，同时按稳○和△键后当前操控角色会进入持续消耗MP的蓄力状态，蓄力的等级越高威力越大。利用从各种途径收集回来的クリスタルのかけら可以在整备点为该魔法升级，升到99级后会变为"朱雀百式"。

全军神入手方式一览

种类	军神	入手方法
军神イフリ–ト级	イフリ–ト	在第3章的主线任务“イスカ潜入指令”开始之前
	ファイアブランド	完成第3章的实战演习“苍龙との共同战线”
	ルビカンテ	完成第3章主线任务“魔导ア–マ–破坏指令”里的特殊S.O.“ブリュ–ナクを速攻で倒せ”
	ヴァルカン	完成第5章主线任务“ジュデッカ会战”里【冰之道 4】中的特殊S.O.“ミカヅチを倒せ”
	カラミティ	完成第5章的实战演习“国境への进击”
	イグニス	在标题菜单的“作战”中以困难难度完成“ビッグブリッジ突入作战”，需先行完成相应的主线任务
军神ゴ–レム级	ゴ–レム	完成第3章的主线任务“イスカ潜入指令”
	ギガ–ス	完成第3章的实战演习“朱雀方面军の崩坏”
	トロル	完成第5章的实战演习“フェイス大佐の蜂起”
	オ–ガ	完成二周目第3章的主线分支任务“雾中の袭击”
	ティタ–ン	完成二周目第7章主线分支任务“マキナの战い”里水晶赋予的使命（接受使命的方法同S.O.）
	マメ＝ゴ–レム	完成第7章的实战演习“决战の地【アズ–ル】”
军神シヴァ级	シヴァ	完成第2章的主线任务“トゴレス要塞攻略战”
	シャンカラ	完成二周目第2章主线分支任务“敌中突破作战”
	マメ＝シヴァ	在标题菜单的“作战”中以困难难度完成“候补生を援护せよ”，需要在流程中完成第5章对应的实战演习后才会开放本作战
军神オ–ディン级	オ–ディン	完成第6章的主线任务“ビッグブリッジ突入作战”
	グリ–ムニル	在标题菜单的“作战”中以困难难度完成“休战下の作战”，需要在流程中完成第4章对应的实战演习后才会开放本作战
军神ディアボロス级	ディアボロス	完成第7章的实战演习“ドラゴンスレイヤ–”
	バルベリト	完成二周目第5章主线分支任务“东の风”里的特殊S.O.
	アスタロト	完成第7章的实战演习“龙の巢を歼灭せよ”
军神バハム–ト级	バハム–ト	完成二周目第5章的主线分支任务“东の风”
	バハム–ト改	在标题菜单的“作战”中以困难难度完成“フェイス大佐の蜂起”，需要在流程中完成第5章对应的实战演习后才会开放本作战
	バハム–ト零式	第5章主线任务“ジュデッカ会战”里的剧情战专用军神，无法入手

全辉石入手方式一览

名称	入手章数	入手方法
ミズアの辉石	第2章	【初阵の候补生】完成后，到マクタイ村和阶梯上方的村长对话，接着与全部村民对话完成召集村民事件，再和村长对话获得。
カヤハラの辉石	第2章	【レコンキスタ作战】完成后、在コルシ村的地面。
ユウの辉石	第2章	【レコンキスタ作战】完成后，进入アクウィ村，和体验版一样，树下有一个名为“ナズナ”的小女孩，和她对话两次后在附近游玩的小朋友会围过来，与任意一个小朋友对话后再和ナズナ对话一次，ナズナ会跑开，追上去后再和她对话一次，然后来到城镇的门口，此时出现一个送信的朱雀士兵，和她对话取得信再交给与ナズナ就能入手。
ルリハの辉石	第3章	【イスカ潜入指令】的作战当日，来到トゴレス地方的ギザイア，与入口处的朱雀文官对话帮她送信，每与她对话一次就可以看到收信人的名称，选择相应的房门就行了。第10封信需要找右边尽头的男性NPC读出生僻的名字，全部送完后再次对话即可入手。
ユカの辉石	第3章	自由时间中，来到ミイコウ镇后在转角处与围成四方形的4名男性对话，出现选项后选择带有“青”、“野性”、“气轻”、“やあ”字眼的选项，然后再次与他们对话后获得。
シャムハトの辉石	第7章	自由时间中前往イスカ村，与市长对话后，イスカ的宝石就会被小孩子拿走。追上去与小孩子对话，再与市长对话。小孩子说宝石丢了，与市长对话后再与收集辉石的玄武士兵アトラ对话，之后与陆行鸟旁的朱雀士兵对话全部选第一项获得イスカ的宝石，将其交给市长就能获得辉石。
マオナの辉石	第3章	【魔导ア–マ–破坏指令】作战当日，前往ロコル村，与里面的一个朱雀民对话，选择第一项，然后和所有的朱雀兵以及官员对话后，再次和该朱雀民对话入手。
カンナの辉石	第5章	【エイボン夺回作战】完成后，在トグア村石碑附近坐着画画的朱雀民对话，回答“六角形だよ”、“10mぐらい？”、“灰色の石だよ！”后就能取得。
スズスの辉石	第7章	自由时间中，前往メロエ村，在地面拾取。
エメの辉石	第7章	自由时间中，前往セトメ村的楼梯顶端，在最深处的地面。
イザヨイの辉石	第7章	【王国最后の日】完成后，前往ロ–シャナ村与朱雀文官对话，然后与西北处的朱雀兵对话，等他走开后辉石就在地面上。
セイシュウの辉石	第7章	【王国最后の日】完成后，前往ラ–マ村与最深处的女性NPC对话并回答暗号，村口右边的苍龙市民会有关于暗号的提示，连续答对5次打开右边的门入手辉石。注意每回答一次暗号后要出入一次世界地图。
ユ–グの辉石	第7章	实战演习【捕虏救出作战】完成后，进入バズ村，辉石在下楼梯后的地面上。
カリガネの辉石	第7章	自由时间中，前往シャカラ村，先与西边的女性对话4次，然后再和附近徘徊的人对话，最后与东边的男性对话并用20个“ハイポ–ション”换取辉石。
ユズリハの辉石	第7章	【王国最后の日】完成后，前往ライロ–キ与NPC对话捐献100ギル，每次交钱后要出入一次世界地图，10次后入手。
ハクロの辉石	第7章	实战演习【アミタ–制压战】完成后，前往アミタ–，反复进出村子，直到村里起雾后与トンベリ对话获得。如果一直不起雾的话先完成村子里的“レッサ–ロプロスを99体倒せ”依赖。
アロワの辉石	第7章	实战演习“决战の地【アズ–ル】”完成后，前往アズ–ル与朱雀民对话，完成依赖后获得钥匙打开车厢获得。
エルラガルの辉石	第5章	自由时间中，前往旧ロリカ地域，经由玄武クレバス来到アルテマ弹投下地，辉石在【大空洞への道】。
カイマ–ヌの辉石	第5章	自由时间中，前往ユハンラ地方的ユハンラ火山的最深处，辉石在【龙の头 东】。
ウルシャナビの辉石	第5章	自由时间中，前往メロエ地方的ベスネル钟乳洞，辉石在深处的【兽の寝床】。
サトリの辉石	第7章	自由时间中，前往灭びしヴァイルの地的サイレントヤ–ド，辉石在最深处启动飞空艇的房间地上，务必先入手辉石后再启动飞空艇，具体请参见飞空艇入手方式。
ユギノの辉石	第1章后~最终章前	进入魔导院的里庭、テラス、チョコボ牧场和飞空艇发着所时会有一定几率遇到サボテンダ–（仙人掌怪），在它逃跑时会掉落。
シドウリの辉石	第7章	飞空艇入手后，飞往ベリト砂漠，辉石在东南方向的地上。
ニムルドの辉石	第7章	飞空艇入手后，飞往北の峡谷进入魔物の峡谷，辉石在【腐臭漂う谷底】。
コウゲツの辉石	第5章	自由时间中，前往インスマ地方的インスマ海岸。玩家可以在エイボン地方的ドグア接受打倒苍龙兵的相关依赖，然后在インスマ海岸中顺便入手辉石。
アンシャルの辉石	第4章	【帝都脱出作战】完成后，在废屋的自由时间结束触发完剧情后，辉石在整备点右边。
タギスの辉石	第7章	飞空艇入手后，飞往エイボン地方的アギトの塔内，一直杀怪来到【虚空の回廊 四】，辉石就在地上。
エンリルの辉石	第7章	飞空艇入手后，飞往北の峡谷的西南方向，辉石在某座峡谷下的地面上。
ジウスドラの辉石	第5章	前往北トゴレス地方，经过北の回廊来到ユハンラ地方后，过桥后顺着右侧的河边前进，辉石就在沿途的地面上。
シロタエの辉石	第7章	【王国最后の日】完成后，进入王都マハマユリ沿路走到尽头，辉石就在地面上。
ヴェラの辉石	第7章	实战演习“决战の地【アズ–ル】”完成后，辉石在アズ–ル地区北面桥上的地面。
テオの辉石	第7章	【王国最后の日】完成后，辉石在セトメ地区大裂缝尖端的地面上，可以打开世界地图来查看位置。
リノイの辉石	第3章	前往イスカ地方，来到遗迹模样的地区后，辉石在西南方向上台阶后的平台地面。
イチョウの辉石	第7章	【王国最后の日】完成后，辉石在世界地图上ライロ–キ的附近地面上。
リ–ネの辉石	第5章	自由时间中，前往西ネシエル地区，辉石在西北方向边缘的地上。
ユルクの辉石	第5章	自由时间中，前往东ネシエル地区，从要塞前的桥过去后的右侧地面。
キヨサキの辉石	第5章	自由时间中，前往エイボン地方，辉石在アギトの塔北面环形陆地最尖端的地面上。
トコヤミの辉石	第6章	自由时间中，前往ロ–シャナ州，辉石在某块宽阔的地面上。
アマルダの辉石	第5章	自由时间中，前往インスマ地方，辉石在通往インスマ海岸那个小岛的东北处尽头。
セツナの辉石	第7章	自由时间中，前往メロエ地方的メロエ，村的左边有ベルネル钟乳洞，沿着洞口的左边一直走到西面的悬崖边上。辉石旁边还有特殊事件的关键道具“クラサメ指挥官のノ–ウィングタグ”。
クンミの辉石	第5章	从旧ロリカ地域的废屋出来后，往左边移动的地面上。
レムの辉石	最终章	最终BOSS前的【万魔殿 降神殿】，不会错过。
マキナの辉石	最终章	最终BOSS前的【万魔殿 降神殿】，不会错过。

TIPS・フェニックスの尾的使用方法：战斗中当玩家操控的角色或NPC同伴陷入濒死状态时，迅速将操控权切换至场上的另一名存活角色（也可以按L+上方向键呼出未上场的队友），然后使用フェニックスの尾就能令濒死的角色复活。



超级马里奥3D大陆	Nintendo	平台动作
3DS スーパーマリオ 3D ランド		日版
2011年11月3日	1人	4800日元
无对应周边		对应玩家年龄：全年龄

研究中心 RESEARCH CENTER

其实毫不夸张地说，这款游戏在普通关卡通关之后才能算正式开始，前面的内容只能算是热身。两个世界难度跨度极大，而且新手援助系统取消，每关再也不是玩不过就直接跳这样敷衍了事。而星星金币的收集更是令游戏的难度再提高一个档次，特别是隐藏关卡最后一个世界每一关都要大量的金币才能开启，所以玩家如果要真正通关这些金币非收集不可。上一期杂志因为篇幅关系而只能为大家送上普通关卡的全星星金币收集，剩下的里关卡收集在这期补上，虽然很多都是不难发现而难在怎么去拿，不过还是希望本研究能对大家有所帮助吧。

文 宇宙　美编 NINA

全隐藏关卡星星金币收集

S1-1

1. 拿到第一颗星星的位置左边的一个高台上。

2. 往终点向上跳的过程中能看见。

3. 抵达终点的平台后往 6 点钟方向走能看到有几块木板平台搭出来的小路，过去之后就能拿到。

S1-2

1. 必经之路上能看见。

2. 经过了库巴旗之后能在一个钟摆钉子棒上面看到。

3. 接近终点的位置一个橙色跳板上面。

S1-3

1. 进入起点的炮台之后往左移，旁边一个很小的火球型平台上面能找到。

2. 云朵型平台上面的炮台往左移，同样能看见一个很小的火球型平台，射到上面去能找到。

3. 接近终点的时候，飞鱼型平台上面的炮台进去，同样能找到一个很小的火球平台，金币在那里。

S1-4

1. 起点位置 1 点钟方向的假山上面。

2. 经过了第一条绳子之后能看见，从墙壁上用三角跳上去即可拿到。

3. 经过了橙色传送箱子之后，两条绳子的位置上面还有一条绳子，跳到最高的那条绳子上面能拿到。

S1-库巴城

1. 经过了两个旋转齿轮平台之后能够从一个长方形的箱子上面拿到。

2. 经过了两只扔锤子的乌龟之后的平台左上角能看到。

3. 并排的两个下压岩石，右边那块岩石背后。

S2-1

1. 必经之路上能看见，利用四个音乐方块跳板跳起即可拿到。

2. 可以拿火焰马里奥的箱子后面是一个很多黄色移动平台的区域，金币在其中一个平台上（注意可能被云挡住）。

3. 经过橙色传送箱子来到重点之后，背景的城堡上面能找到。

S2-2

1. 第二次下水后能看见。

2. 有长鱼的通道上能找到。

3. 从长鱼身后上岸之后，水管附近能看见。

S2-3

1. 换了缆车之后必经之路上能看到。

2. 经过了库巴旗之后继续上缆车，第一个喷水的地方利用水柱让缆车升到最高的时候看到。

3. 最后一段路的时候，让通往一条水管的轨道车往回驶，在尽头能看见，要小心驾驶。

S2-4

1. 直走会来到一块很高的峭壁，利用峭壁上面的平台跳到峭壁顶上，往九点钟方向走就能在尽头找到。

2.8 只酷栗宝叠罗汉的平台，利用宝箱以及竹蜻蜓箱子跳到最高点能找到。

3. 经过了库巴旗之后还是一段蓝色峭壁的路，见到橙色浮木的时候往上升就能看到。

S2-5

1. 同时出现三个绿色感叹号按钮的大平台上，先尽快按了三个按钮让道路出来，然后走到这三条道路拼成的塔最顶部。

2. 按下库巴旗平台右边的绿色感叹号按钮，延伸出来的道路最尽头的成色传送箱子进去之后就能拿到。

3. 从橙色传送箱子来到一个新的平台上会出现三个绿色感叹号按钮。同时按下三个按钮并且爬到拼成的建筑最顶的时候能看见一个新的按钮，按下之后重 8 点钟方向直冲到尽头然后大跳（图中的拐弯不要理），能够跳到一个隐藏平台拿到金币。

S2-海盗船

1. 库巴旗左边一个炮台上。

2. 库巴旗后边的通道上能看到，注意金币的平台上去后旁边会有大飞弹出来。

3. 一行飞弹飞过的道路上，接近尽头的 6 点钟方向能看见一条小路，下去之后能发现金币在钉子板上。

S3-1

1. 经过钟摆平台来到第一个彩色固定平台，然后再次踏上下一个钟摆平台的时候能看见。

2. 经过库巴旗之后，橙色跳板后面的钟摆平台上面有个一箱子，箱子顶上飘着金币。

3. 靠近终点的其中一个钟摆平台上。

S3-2

1. 必经之路上的一块蓝色旋转方块上能看到。

2. 抵达库巴旗之后从橙色的弹跳板往回跳能拿到。

3. 最后一个全是旋转方块的区域，在第二条绿色的长方块尽头，左边的红色旋转方块上面能拿到。



©2011 Nintendo

S3-3

1. 起点附近，往上攀的时候会遇到一棵喷火的吃人花，吃人花头顶就是。

2. 来到第二个橙色传送箱子的平台能看到，必经路线并且在位置显眼。

3. 经过了第二个传送箱子之后来到一个网上攀的区域，接近顶部的时候能看见。

S3-4

1. 第一个区域两个针刺棒子摆动轨迹的中间。

2. 经过了库巴旗之后走过一段平衡板道路，然后在类似城门的地方左边墙上。

3. 最后的一条很多针刺棒子的通道，其中一块橙色浮木上。

S3-5

1. 进入第二个区域之后跳上门边的拦路岩头顶，在门附近的位置跳起能找到。

2. 库巴旗附近能看到。

3. 变色通道上，第二个钉子旋转棒上方。

S3-海盗船

1. 走过了绳索来到第二艘船上能看见。

2. 第三艘船上（有鼹鼠出现）墙壁上。

3. 拿到了第二个金币后马上从船尾的小缝隙中跳下去，来到下一艘船的下层能看到。

S4-1

1. 蓝色钉板墙上。

2. 橙色跳板上。

3. 来到终点后，背景的墙上跳上去，然后找到。

S4-2

1. 从第一个传送点出来之后，一群鬼魂在打圈的地方前一点能看到，注意隐藏地板的位置。

2. 必经之路上，玩家看见它之后会逃跑，注意别跟着它逃跑的路线走，来到一个比较广阔的空间的时候记得绕一下道，不然会被一大群鬼魂围观。

3. 同样是必经之路上能看到，注意隐藏地板的位置即可。

S4-3

1. 彩色大圆环旁边的瀑布里面。

2. 位置在有大飞弹飞过的路线上，拿的时候注意不要掉下去。

3. 终点处的桥底，位置很明显但是只能用回旋镖来拿。而恰好本关有回旋镖变身可拿。

S4-4

1. 开始第一段斜坡往下走的时候，靠左边的位置能看到。

2. 斜坡尽头拐弯后，跳上浮云之前能看见两个砖头夹着一个宝箱，宝箱上面就是金币。

3. 最后终点附近，往下跳的过程能看到。

S4-5

1. 从起点通过了碎石路来到第二个平台之后看见一排砖块和一个宝箱的位置，跳上这些砖块翻到这个平台背面。

2. 经过了库巴旗之后，从蓝色的垂直空间用三角跳跳上顶部的时候能看见。

3. 拿到第二个金币后从那个平台跳下，来到一个碎石区域，在这个区域找找能找到。

S4-海盗船

1. 从水管出来后看到红色感叹号箱子，顶这个箱子出现三个方块，沿着这方块路走过去尽头跳起能拿到。

2. 第二个红色感叹号方块的位置，同样是顶出三个方块之后跳上去。如果没回旋镖变装比较难拿。

3. 第三个红色感叹号方块，在船头顶出三个黄色方块之后跳过去拿。

S5-1

1. 红蓝翻转地板路其中有个位置垂直排了一列金币指引往下跳的位置，那一列金币附近能看到。

2. 过了库巴旗之后经过第一段红蓝翻转地板路抵达的平台，最左边。

3. 最后一段长条形的红蓝翻转地板上能找到。

S5-2

1. 从起点直走一段距离之后能看到一个红色感叹号方块，顶出三个（实际上弄出两个即可）黄色方块之后，踩踏这些方块跳上墙壁凹陷的位置能拿到。

2. 经过了库巴旗之后平衡钉子棒路上，右边有一个黄色的浮木平台，金币在上面。

3. 进入了城门拐弯，出现道具的宝箱之后的钉子板上空。

S5-3

1. 起点位置登上轨道车之后上层左边的轨道上能找到。

2. 换乘到第三辆轨道车路上能看到。

3. 换乘到第四辆轨道车，拐弯后下落的位置能看到 4 快橙色浮木，跳上去就能找到。

S5-4

1. 横向卷轴的必经之路上。

2、3. 改为竖向卷轴之后的必经之路上，而且两个都靠右边。

S5-5

1. 杀掉库巴旗的房间的酷栗宝。

2、3. 杀掉有鬼魂出没的两个房间里面的酷栗宝。

S5-库巴城

1. 往 12 点钟方向移动的网格浮台起点位置。

2. 拿到第一个金币后，往 9 点钟方向移动的平台尽头。

3. 库巴出现后，前进的路上能看到。

S6-1

1. 从下层的几个门进入遗迹内部，一个垂直的空间内靠左边，利用竹蜻蜓盒子升到最高能看到。

2. 遗迹外侧，具体位置可以抵达终点后，往 4 点钟方向走，游泳池 6 点钟方向的围栏上有个缺口，在缺口附近用竹蜻蜓盒子升到最高能够看到外墙某个位置有。

3. 终点旗前面的高台上，拦路岩背后的地面上能看见影子。

S6-2

1. 第一个橙色浮木拼成的区域上（有三只酷栗宝的区域）。

2. 第二个橙色浮木拼成的区域左边的蓝色墙壁垂直通道上，用三角跳跳上去发现。

3. 关卡后段，看见橙色传送盒子往下跳的时候空中能看见，不难发现，但空中下降的过程只有一次机会拿到。

S6-3

1. 经过了库巴旗之后，第一个绿色地板按键处按下机关，延伸出来的折叠通道上能找到。

2. 迷宫的尽头的水管附近能看见。

3. 终点位置从水管出来后往左走，墙脚的砖块能够用翻滚或者浣熊的尾巴弄碎，进去之后可以看到。

S6-4

1. 经过了第一段滚筒路之后来到的平台第二层，不难发现。

2. 第二段滚筒路尽头。

3. 拐弯后一大片滚筒区域，左边里平台不远处能看见，三个金币都不难发现。

S6-5

1. 轨道列车往下第三层最左端。

2. 过来库巴旗之后旋转平台的边缘上

3. 终点的门外，墙壁上能顶出隐藏砖块，利用这些砖块垫脚上去即可拿到。

S6-海盗船

1. 必经之路上的水管，破坏掉水管后面的石头能看到。

2. 从水管里出来后 12 点方向的平台上

3. 最后一段翻转地板路线上，其中一个钉子砖块的上方。

S7-1

1. 第一段路直走到拐弯处的时候，随机宝箱后面是一棵大树，大树后面藏着金币。

2. 第二次从传送盒子出来之后会看到一个两根木柱的场景，木柱之间有 4 条绳子相接。利用绳子跳到顶上之后其中一根木顶上能看见。

3. 最后一段三条绳子链接的 Z 型平台最后一个平台 6 店中方向有个橙色的跳板，跳板上能找打金币。

S7-2

1. 第一段路尽头，三个金币宝箱中间的长方形宝箱上面。

2. 穿过了房间来到第二个区域之后，经过了第一段消失路来到的平台上能够看到金币的影子，利用三角跳就能拿到。

3. 必经之路可见，只是要拿有点难度。

S7-3

1. 双层齿轮的位置往左走，尽头的平台上顶红色的问号砖弹出黄色的砖块组成一条路，道路的尽头能拿到。

2. 蓝色旋转平台转到最高点的时候从那里的通道进去走到尽头能找到。

3. 库巴旗之后来到有 4 个 L 型旋转平台的地区，右上角的那个平台上能找到。

7-4

1. 一个有针刺隔着的红蓝翻转地板上，蓝色一侧。

2. 拿到第一枚金币之后抵达的平台上，有一个飞行宝箱，跳上宝箱上就能拿到。

3. 拿到第二枚金币之后又是一段红蓝翻转地板空间，其中一块地板蓝色那面上能看到。

S7-5

1. 第一次出现魔法师之后，有飞行宝箱的平台上能看见金币的银子，利用飞行宝箱垫脚便能拿到。

2. 必经之路上能看到第二个。

3. 抵达尽头强制卷轴停下来之后先别进传送箱子，从右边跳上船顶，在船顶的滚筒上能看到。



S7-库巴城

1. 旋转齿轮平台之后，长方形金币箱子两端有石柱夹着，金币在其中一个石柱顶上。

2. 经过了旋转火棒的平台之后，能够在城壁的一个凹陷处找到，因为在必经之路上所以必定能发现。

3. 临近最后一段有很多石柱堵塞的路上，其中一个石柱上面能看到，可以用三角跳拿但是比较危险，控制好位置用冲刺跳也能拿到。

S8-1

1. 第一个针刺棒机关上面。

2. 路过的碎石平台上能看到。

3. 通道尽头的水管处，附近的地面上能看见金币的影子，利用三角跳拿到。

S8-2

1. 出发前最好先带个浣熊变身，第一个金币在扔金币的鼹鼠的平台往 12 点钟方向走，第三个旋转木上能看见金币的影子。

2. 很多旋转木的区域，最左边有一块转得特别快的旋转木后面有一个平台，踩死水管上面的鼹鼠之后钻进去来到一个高台，击碎高台中央的砖头出现螺旋桨机关，用浣熊的尾巴扫动机关让平台升起就能看见。(如果没有浣熊装可以利用千斤坠敲两端的随机宝箱，运气好也能拿到浣熊装)。

3. 站在临近终点的一个直角旋转平台，平台横躺的时候能看到远处一个旋转木上有金币，直接跳过去拿到金币之后利用那个传送箱子离开即可。

S8-3

1. 第一段移动浮桥上能找到。

2. 第二段三连下压石头路上，最靠右的石头右上角能看见。三角跳能拿到单比较危险，从对面的平台大跳也能拿到，但是比较考位置的控制。

3. 城门口对出的直路尽头，不停有三个火球喷出的小沟附近的一个石柱里面，要引身后的大鬼撞碎石柱。

S8-4

1. 第一个螺母平台最右边。

2. 建议收集齐 5 个红色环获得回旋镖马里奥的变装，随后一个很长并且有岩浆喷出的滚筒路线上能看见旁边有一个笼子，跳到笼子上利用回旋镖拿金币。

3. 最后一个超长型滚筒的尽头右边。

S8-5

1. 经过第二个滚筒来到第二艘船的船头位置，被很多砖头挡着。

2. 往 3 点钟方向走的时候能在一条砖头桥上看见，注意身后的大鬼会直接踩碎砖头。

3. 最后一段往 12 点钟方向走的滚筒路，最左边能看到。

S8-库巴城

1. 轨道车经过的轨迹上能看见一个长方形的金币箱子，跳上箱子上面能找到。

2.3 只扔斧头的龟那个平台的左边。

3. 库巴出现动画的时候留意住画面的最右边能看到，位置在城门对出的直路拐弯处。



隐藏要素汇总

关于全金币收集

星星金币除了每关 3 个之外，某些世界地图上出现的神秘盒子也能拿到这些金币。这些盒子进去之后的场景随机，因此有可能是已经进去过一次的。大部分场景能拿到 1~2 个星星金币，全部收集的话一共有 48 个。而神秘盒子进去一次之后经过 24 小时能再进去一次，所以真正收集齐之前每天去刷盒子必不可少。

通关状况

已经通过了一次的关卡再次进去，终点的旗杆上会飘着上次通关的角色的旗帜以及那次升起的高度。在隐藏关卡通关之后关卡选择画面上屏的右下角能够看到此时这一关有没有升起金色旗帜，以及曾经用谁通过一次。

关于存档的等级

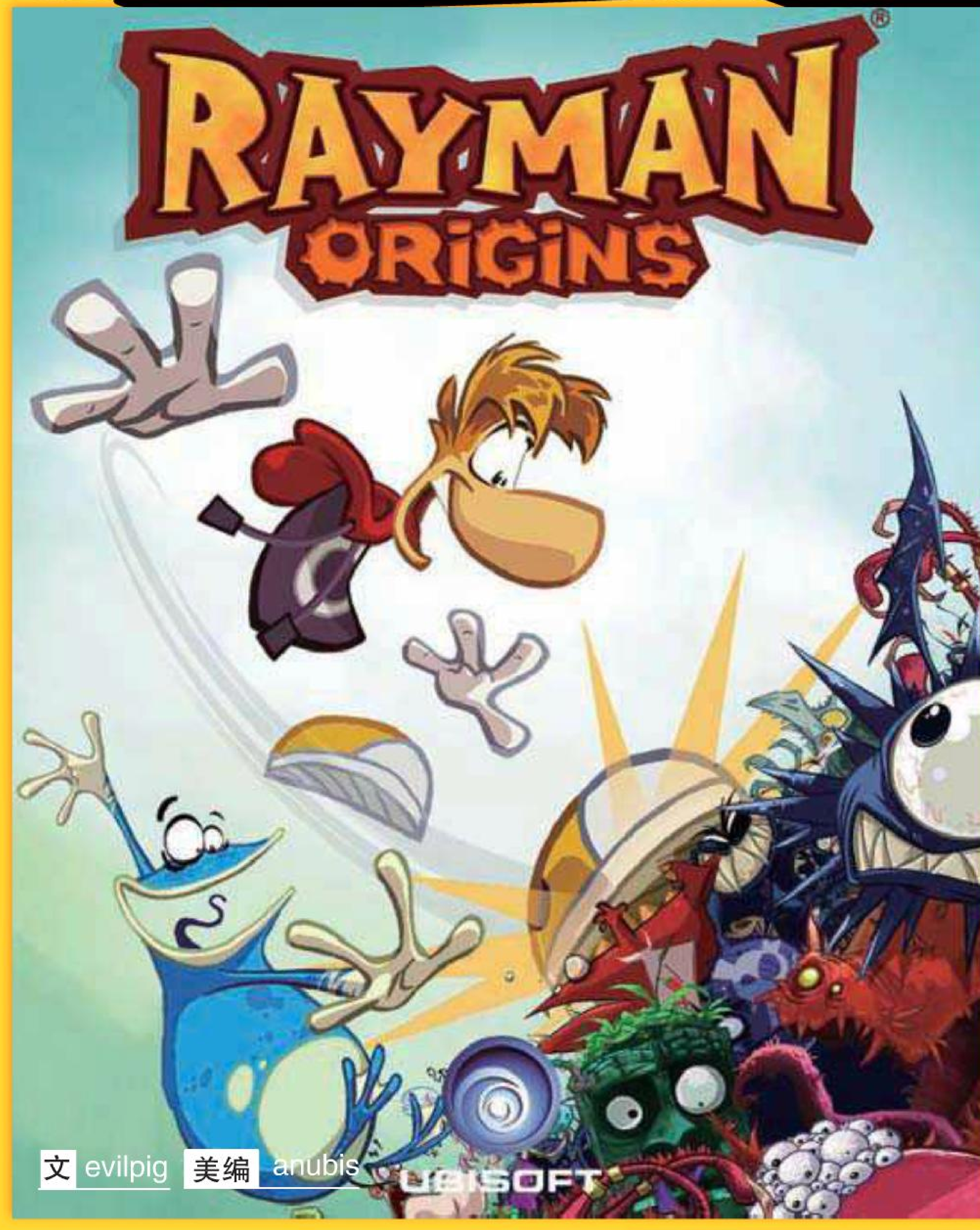
存档有等级的概念，这个等级会在读档画面用相应的星数表示出来，最多 5 星。每颗星分别代表的是：普通关卡通关；普通关卡全关卡通过；隐藏关卡通关；除神秘盒子全星星金币收集；通关状况显示全部金旗而且每关都用马里奥和路易通过一次。

真·最终关

存档变成 5 星之后，隐藏关卡还会增加一个真·最终关，这一关没有星星金币，但是出现条件苛刻而且难度高，想挑战的玩家还是努力吧！

雷曼 起源	Ubisoft		平台动作
多机种	Rayman Origins		美版
	2011年11月15日	1～4人	59.99美元
	对应机种为PS3、X360		对应玩家年龄：全年龄

发售前就受到不少动作游戏爱好者关注的雷曼系列新作《雷曼 起源》终于如期发售，游戏以高素质获得了外媒的好评，在实际游戏中玩家也确实可以感受到游戏的制作是如此的精良，美轮美奂的画面，巧妙的关卡设置，适中的流程长度以及时间挑战为游戏所提高的耐玩度，作为动作游戏爱好者的你绝对不能错过如此佳作！而由于游戏设计并不需要太多的关卡描述，加上Checkpoint设计比较厚道，就算遇到困难重来几次熟悉关卡后基本上也能通过，因此本文则侧重于游戏各种要素以及成就/奖杯部分的讲解。



文 evilpig 美编 anubis

基本操作	
X360/PS3	功能
左摇杆/左摇杆	角色移动
A键/×键	跳跃/射击（飞行关卡限定）
X键/□键	攻击/吸取敌人（飞行关卡限定）
LT、RT键/L2、R2键	奔跑
跳跃中↓+X键/跳跃中↓+□键	跳踩

生命值相关

游戏并没有体力值的设定，普通状态下被敌人或机关触碰后即判定为死亡，但游戏过程中随处可见一种装有红心的瓶子，在获得瓶子后所控制角色的旁边有一个红心，它可以抵消一次伤害，而且在抵消后一小段时间内带有无敌时间，但无敌时间过后再次受到伤害后就会死亡，而游戏中往往是一个区域作为一个Checkpoint，在半途死亡则需要重头再来，因此在某些难度较高的关卡中时刻保持着身上拥有红心显得尤为重要。

收集要素

游戏的收集严格来说只有一种，就是在游戏关卡最后的那种被铁牢困住的被称为Electoon的粉色小精灵，而Electoon的主要收集方式主要有如下几种。

1. 从带有铁牢标记的关卡处取得。除了进行流程时从游戏的关底必然获得的奖励外，在关卡中的部分隐藏入口进入也可以取得。

2. 通过收集游戏中黄色的小精灵。黄色小精灵的取得方式有很多，关卡内随处可见，消灭敌人也可以取得，而且在敌人变成气球后踩破会追加一个小精灵，在每个关卡后会有一个结算画面，收集达到指定要求后就可以取得，不同的关卡结算要求并不一致，总之原则上是能收集多少就尽量收集多少。另外除了普通的黄色小精灵外，还有以下两种较特殊的取得途径：一种头戴皇冠的黄色小精灵可以使一定时间内取得的精灵数量变为两倍，期间精灵颜色变为红色，这个状态下要抓紧时间收集；另外一种途径是收集一种金黄色的金币后可以取得25个精灵，但一般都会放置在较为隐蔽或险要的地方。



3. 通过关卡的时间挑战。也是最难的一种方式，在将关卡通过后重新挑战时，起始点会有一个时钟，攻击后就可以进行时间挑战，在指定时间通过关卡就能取得。

Electoon用途

解锁关卡：Electoon的收集，除了与隐藏关卡有关外，即使是普通流程中的关卡，Electoon达不到一定数量是无法将流程进行下去的，因此在初次进行游戏时最好就注意收集与Electoon有关的要素，避免到时出现为了收集Electoon开启流程关卡，花费大量时间重玩关卡的情况。

解锁隐藏角色：在收集一定数量的Electoon后，在大地图上的The Snoring Tree区域内根据所收集的Electoon可以逐步解锁多名隐藏人物，玩家可以根据自己的喜好选择不同的角色进行游戏，但可惜的是这些隐藏人物只有外貌上的区别，对角色的实际能力没有太大的区别，再者虽说有多名角色可供使用，但实际人物模型却只有几个……但换个造型来进行游戏也没有什么坏处，对吧？





游戏进行模式

游戏基本以区域划分章节，每个区域内有关数不等的小关卡，虽然设计不尽相同，但基本上都由以下几种关卡所构成。

普通关卡：普通的2D卷轴游戏玩法，也是游戏的主要模式。

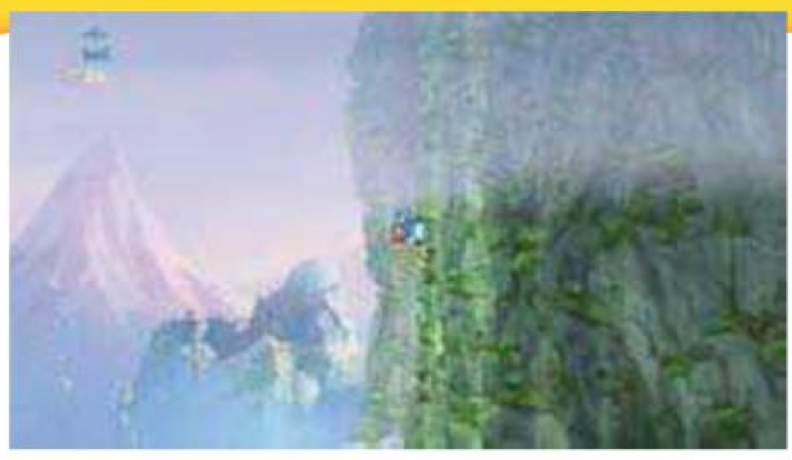
飞行关卡：类似横版飞行游戏的关卡，发射子弹攻击敌人并躲避路上的障碍到达终点即可。

追逐关卡：当玩家取得一定数量的Electoon后就能解锁部分区域的追逐战关卡，具体是以最快速度追逐一个宝箱并取得里面的一颗红色的宝石，将一定数目的这种宝石镶嵌在大地图中The Snoring Tree内的一名老头的口内后，可以开启隐藏的关卡。





技能综述



随着初期游戏的剧情中拯救各位仙女，玩家会逐步解锁各种能力，这些能力贯穿整个游戏，在取得能力后迅速熟悉掌握对游戏流程的进行十分重要，解锁的技能顺序如下：

技能 1. 攻击，也是最基本的能力。

技能 2. 滑翔，允许在跳跃后进行滑翔，发动方法为跳跃后再次长按跳跃键。

技能 3. 体形缩小，被动技能，允许在狭窄通道中以及部分关卡中的喇叭中转换体形。

技能 4. 可以在水底移动。

技能 5. 按 RT 奔跑后可以在弧形墙壁处奔跑，看上去十分有索尼克系列的影子。

双人合作，其乐无穷

正如标题所述，能找到一位好友进行双打确实能使游戏的乐趣成倍增加，在双打过程过各种有意的陷害以及无意的失误都会使游戏过程时欢声笑语不断，而且最重要的是，在双人合作的过程中，如果其中一名玩家不小心死亡，则会变成像敌人死亡后的气球状态，期间可以控制其漂浮到另外一名玩家旁边请求其攻击自己，这时该玩家就可以原地满状态复活，这样一来能使游戏难度大大降低。既能减少难度又能增添乐趣，有条件的玩家们何乐而不为?



成就 / 奖杯

游戏的成就 / 奖杯属于大部分的成就 / 奖杯都十分容易，但难的又确实很难，比如“Dr. Lividstone, I presume?”、“Nitro!”、“Electoon Legend”以及“The Jaw!”等挑战收集类的成就 / 奖杯，初级的拿拿绝对没问题，但要拿全除了要花费不少的时间外，还对操作者的水平有较高的要求，因此追求完美的成就犯 / 奖杯迷就可要注意了！

名称	成就 / 奖杯解锁条件	成就点数 / 奖杯
Sweet Dreams!	取得其他所有奖杯	白金
Betilla's Back!	解救第一名仙女	15G/ 铜
Beautiful Beats!	解救第二名仙女	15G/ 铜
Feed the Fairy!	解救第三名仙女	15G/ 铜
Merm–Aid!	解救第四名仙女	15G/ 铜
Nymphs Rock!	解救第五名仙女	15G/ 铜
Scout	找到 10 个隐藏牢笼	15G/ 铜
Explorer	找到 25 个隐藏牢笼	35G/ 银
Dr. Lividstone, I presume?	找到所有隐藏牢笼	80G/ 金
Speedy!	取得 5 个速度挑战奖杯	15G/ 铜
Turbo!	取得 15 个速度挑战奖杯	35G/ 银
Nitro!	取得所有速度挑战奖杯	80G/ 金
Electoon Friend	取得 10 个 Electoon 奖牌	15G/ 铜
Electoon Hero	取得 25 个 Electoon 奖牌	35G/ 银
Electoon Legend	取得所有 Electoon 奖牌	80G/ 金
Milk Tooth	取得 1 枚红宝石牙齿	15G/ 铜
Full Mouth	取得 5 枚红宝石牙齿	35G/ 银
The Jaw!	取得所有红宝石牙齿	80G/ 金
Pop! Pop! BOOM!	踩破敌人死亡后的气球状态 50 次	15G/ 铜
The Bubblizer!	一次攻击连锁消灭 4 名敌人	15G/ 铜
I'm Back!	重新游玩任意已经通过的关卡	15G/ 铜
Painless!	无伤通过任意一关	15G/ 铜
Vacuum Snack!	在飞行关卡中累计吸入敌人 50 次	15G/ 铜
No Panic!	在 Port 'O Panic 关卡中拯救所有的巫师	15G/ 铜
B Side!	使用解锁的新角色游玩任意关卡	15G/ 铜
Hover Happy!	累计滑翔 1 个小时	20G/ 银
Crusher!	踩踏（跳跃中↓ + 攻击）消灭 50 名敌人	15G/ 铜
Crush Combo!	一次踩踏（跳跃中↓ + 攻击）同时消灭 4 名敌人	15G/ 铜
Sprinter!	奔跑马拉松	20G/ 银
Fisher King!	潜泳马拉松	20G/ 银
Kung Fu Combo!	使出 swipe–to–air Kick Combo	15G/ 铜
Hyperspeed!	全程加速跑通过任意关卡	35G/ 银
Boing! Boing! Boing!	在 Polar Pursuit! 关卡中连续踩踏消灭 11 名敌人	15G/ 铜
Blue Baron!	在 Aim for the Eel 关卡中，在 60 秒内击倒巨型怪物	35G/ 银
Survivor!	在掉落食人鱼潭后没有被咬到而离开鱼潭	15G/ 铜
Back At You!	利用敌人发射的导弹消灭敌人	15G/ 铜
Nothing Lasts Forever…	通过隐藏关卡	80G/ 金

部分成就 / 奖杯讲解

No Panic!： 在 Sea of Serendipity 章节中的关卡 Port 'O Panic 中有很多被敌人附在头上的巫师，对其进行攻击就可以除去其头上的敌人从而拯救巫师，留意在关卡中所有的巫师位置，将其一一拯救就可以解锁这个成就 / 奖杯。

Sprinter!/Fisher King!： 奇怪的成就 / 奖杯描述，实际上就是累计奔跑 / 潜泳达到一定距离，游戏中无法去追踪这两项成就 / 奖杯的进度，但只要经常刻意去按 RT/ R2 奔跑以及到在水中游泳就能在不经意间解锁。

Kung Fu Combo!： 同样是描述不清所造成的难点成就 / 奖杯，所谓的功夫连段具体流程为，首先找一个地面上的敌人，以↓ + 攻击将敌人挑空，然后跳到空中马上按↑ + 攻击，只要这一套动作足够快就能轻松解锁。

Boing! Boing! Boing!： 在 Gourmand Land 章节中的关卡 Polar Pursuit 中，在关卡开始后前进一小段路可以发现独眼的黑色敌人漂浮在空中，从第一名敌人开始，踩踏其背部弹起后连续踩踏后面的共计 11 名敌人即可，期间部分相距较远的敌人注意用滑翔移动即可，没有太高的难度。

Blue Baron!： 在 Gourmand Land 章节中的关卡 Aim for the Eel 后半段，会对抗一头巨大怪兽，其弱点在于它的尾部，只要在其出现后迅速对它的弱点进行射击即可，总的来说 60 秒的时间还是比较充裕的。

Back At You!： 游戏中有一种手持发射器对玩家射击导弹的敌人，但这个奖杯的解锁却不是在普通关卡，而是在飞行关卡，具体为 Jibberish Jungle 章节的 Hi–Ho Moskito 中，当这种敌人出现并发射导弹时，按 X 键 / □键连人带导弹一并吸到蚊子的口中后这个成就 / 奖杯就能到手了。

Nothing Lasts Forever…： 当玩家将游戏中的所有红宝石牙齿收集完成后，在 The Snoring Tree 的最左端将宝石全部镶嵌在老头的口内就能开启隐藏关卡“Land Of The Livid Dead”，作为隐藏关卡，这个关卡比其他关卡的难度设置要高出不少，每个跳跃都几乎要求完美，但幸好 Checkpoint 设置比较合理，大部分位置多死几次熟悉后也就能过去了，在通过隐藏关后就能取得这一成就 / 奖杯。







ニンテンドー3DS専用ソフト

スライムもりもりドラゴンクエスト3



跟《超级马里奥 3D 大陆》同一天发售的本作虽然并没有像前者那样备受瞩目，但还是让 3DS 迎来了一个小小的游戏潮。自前作《元气史莱姆 2 大战车与尾巴团》发售以来，系列足足经过了 6 年的空档期。虽说画面相较于前作没太大提升，但继承了简单轻松的游戏方式以及让可爱的史莱姆当主角，相信还是会吸引到不少女性玩家的青睐吧。下面就让我来为大家介绍一下本作的玩法吧～！

文 宇宙　美编 心の永恒

元气史莱姆3 大海盗与尾巴团	Square Enix	动作冒险
3DS	スライムもりもりドラゴンクエスト3 大海賊としっぽ団	日版
	1人	6090日元
	2011年11月2日	对应玩家年龄：全年龄
	无对应周边	

系统详解

基本操作	
方向键 / 摇杆	控制角色移动
A	跳跃 / 确定
A+ 方向键 / 摇杆	史莱姆冲击
A 长按	浮空
B	投掷 / 对话 / 取消
Y	调查 / 操纵头顶上的道具使出特殊攻击
X	切换下屏界面
START	暂停、打开菜单、对船员下指令
L	翻页
R	调整道具叠放顺序



本作的系统分迷宫和海战两部分。玩家为了寻找彩虹宝珠而抵达一个城市之后，一般都要进入这个城市的迷宫击败里面的 BOSS 才能获得彩虹宝珠，从而推进剧情。而前往各个城市则需要走海路，海上也会遇到很多海盗并发生战斗。



迷宫部分

道具 & 同伴搜集

玩家在迷宫中除了要经过各种机关陷阱走到尽头打败 BOSS，途中还可以搜集各种道具以及捕捉怪物。利用史莱姆冲击玩家能将怪物或者道具撞飞，看准他们的落点后走过去便能将这些东西托在头顶上。包括怪物在内头顶最多能放三个物品，将这些物品扔上轨道车便能带回城市。道具带回去之后，玩家便能在海战中用上这些道具。而捕捉到的怪物会先逗留在小镇，游戏到了中期能使用同伴的时候可以返回这些城镇跟这些怪物对话，他们会要求玩家收集自己的同伴到一定数量。达到这个数量之后（一般是 20 只，部分 10 只）海战中便能让他们出场。



BOSS 战



迷宫的尽头一般就是 BOSS 的房间。具体位置能在下屏幕的地图上看出来，流程中要收集的宝珠全都是要击败 BOSS 拿的，打过的 BOSS 还能再次进入迷宫重复挑战。BOSS 战禁止带道具进去，玩家只能用史莱姆冲击对 BOSS 造成伤害。BOSS 被打败之后能获得特殊的 BOSS 道具，这些道具在战斗中当做炮弹使用的话会出现召唤出 BOSS 的特写镜头，BOSS 道具本身只能造成 1 点的伤害，但是出现特写镜头的时候对应的道具会发光，如果这个道具能打中敌舰，BOSS 就会随即再发动一次攻击。BOSS 的攻击力在前期通常是毁灭性的，命中一次便能立即奠定胜局。

©2011 ARMOR PROJECT/BIRD STUDIO/SQUARE ENIX All Rights Reserved.

海战部分



码头同伴作用

シドもじゃ

主要对战舰进行各种设置。选项对应作用如下。

ふねカスタム	战舰设计。玩家可以将获得的部件组合成自己理想中的战舰。可选择部件有船体、船首、帆、装饰 4 个部位。
ふねきょうか	战舰强化，利用道具和金钱提升战舰的能力。可强化部位同样是上述的 4 个。
デッキ	设置甲板,一共 30 个格。玩家可以将各种各样的道具放到这些格子中，海战的时候这些道具就会经过输弹管送到甲板上。配置数量越多，出现几率越高。
なかま	中后期出现的选项，选择海战的时候一同参战的同伴。

ドラお

玩家可以在他的摊位进行交易。

スラみ

存档。

ミイホン

获得下一步推进剧情的提示。

ヤンス

摆着一个写着大大的“shop”的摊位。玩家获得了战舰部件的设计图后，能在他那里直接用金钱买到这些部件。

船上设施

炮台	每艘船都会有两门大炮，射出的炮弹分别是对空和水平两种轨迹。任何扔进炮台的物体都会被炮台射出去，当然也包括同伴、敌人以及玩家自己。
输弹管	有点像留声机的喇叭口的位置，每隔一段时间，玩家所预先设置炮弹的会随机从这个口中吐出来。
控制器	输弹管旁边的类似氧气瓶的东西，几乎没有任何作用但一旦遭到损坏，输弹管吐出来道具就会冒火。
教堂	位置在船头（地图最下方）。玩家如果在海战的时候 HP 用尽，并不会马上 GAMEOVER 而是变成幽灵状态，玩家要亲自跑回这个位置才能复活。除此之外，被击败的同伴或敌人也会在各自船上的教堂处复活。
动力室	一般情况下动力室大门紧闭，只有船的 HP 被打成 0 之后才能进去。根据船体不同，动力室会设置了各种各样的陷阱拦截进入内部。
引擎	位置在动力室的最深处，整艘战舰的核心部分。哪一方的引擎被破坏，哪一方就算输。

海战的基本玩法

战斗开始后，船上的输弹管会源源不断地吐出各种道具弹药。玩家首先要做的事就是抬起这些弹药然后往两门炮台里扔。炮弹会在空中划出两种轨迹飞向敌舰，如果相同轨迹上有敌人的炮弹就会发生互相抵消，没有被抵消掉的炮弹会命中敌舰造成伤害。一方的战舰 HP 变成 0 之后，两艘船就会有一条绳索连接起来，而 HP0 的战舰动力室的大门也会被破坏掉。敌舰陷入这种状态后我们就可以沿着绳索走过去直接登上敌舰，然后往动力室的方向进发，躲过里面的陷阱抵达最深处之后，用史莱姆冲击破坏掉引擎便能将整艘战舰击沉——战斗便能获得胜利。反之如果自己船的引擎被破坏掉，战斗就会失败，GAMEOVER。



关于船体的选用

战舰的 4 个部件中，船体部分会直接影响到甲板和动力室的结构。前期只能一人作战的时候，限于单人的炮弹收集能力有限，选择船体的时候应注意甲板的结构要尽量简单，过于复杂反而不利于收集弹药。中后期可以多人作战的时候，船体就要选用输弹管多的，因为人数增加，搜集道具的时间也相对充裕很多，另一方面也可以避免跟同伴抢着捡同一个道具。最终 BOSS 战能获得**スライバ**的船体，这艘船上的陷阱比较多，虽然被入侵的时候防御效果最好，但平时自己也很容易被这些陷阱伤到，因此不建议使用。最终 BOSS 战建议选用的船体也是结构简单的比较好，因为我们的船肯定会比 BOSS 的先坏掉。这时候 BOSS 会不停使用羽毛进行登船作战，进行炮击的任务就要全权交给伙伴，玩家要全力将 BOSS 击倒才行，反正 BOSS 也就自己一个人，船体简单反而更方便与 BOSS 交战。



实用炮弹推荐

てつのたて	飞行速度极慢、伤害也很小，但最大的特点是在飞行的过程中能档下3次敌人的炮弹。大量射出这种盾牌不仅能在空中形成一条坚挺的防线，还能替我方的BOSS炮弹开路，而且这种盾牌在游戏前中期就能获得，交易素材也很普遍，是典型的廉价实用道具。
やいばのブ－ネラン	同样是用来防御干扰的道具，盾牌跟回旋镖的组合版，多在游戏中后期使用。因为本身就不是用来攻击敌舰的所以攻击力为 0，发射出去后会跟回旋镖一样在随机在空中乱飘，所以上下弹道的敌方炮弹都有机会被它打下来。跟盾牌一样能当下 3 发炮弹，不过因为轨迹是随机的，顶多只能起到干扰作用，不建议放太多。
あくまのカマ	恶魔之镰,交易素材前期就能轻松获得。本身拥有不俗的攻击力同时还能抵挡敌人两发炮弹,攻守一体的特性令这种武器就算到了游戏中后期也有很大的发挥空间。后期拿到“**てつのヤリイカ**”后还能交易,强化成后期可大量使用的“**じごくのおおかま**”。
とくやくそう	给战舰回复的最高级药物，直接扔进炮台马上便能发挥效果。因为每一场海战都几乎不可能无伤完成，后期对抗尾巴团要塞的连续战斗如果没回复药，伤害累积下来很容易导致战舰被击破，战斗就会陷入被动。顺带一提，本作如果在 HP 全满的状态下（不限定是否收到攻击）结束战斗，奖励的奖金会增加 50%。所以可以认为回复药是拿到这个奖励的必备道具。前期如果没办法拿到**とくやくそう**可以用**じょうやくそう**等弱化版。
おにがわら	具有两种效果的炮弹，每被撞飞一次就会翻转一次，正放的苦脸能作为炮弹打出去，命中敌舰之后能造成伤害的同时还能回复自身的 HP。反方笑脸的时候扔进炮台会作为回复药直接回复船体的 HP，能按需要切换效果是这个道具的实用之处。合成素材要用到狮身人 BOSS 的脸，中前期如果需要的话弄一两个出来放进甲板即可。

同伴推荐

くさったしたい	惟一一个除了主角以外能够同时扛起 3 件道具的同伴，配合一些输弹管多的船体来使用，实用度不言而喻。
ガメゴン	乌龟这种敌人就算在迷宫里面抓他也得花上很大功夫，海战自然能成为强力的伙伴。让他来搬运不用担心我们的撞击能干扰到它，还能配合1000吨铁块让它翻转，然后利用炮台射到敌舰对面。只要对方没有1000吨铁块，它就相当于能在敌舰上肆意妄为了。
ゴ－スト	这种同伴能不经过炮弹直接进入敌舰。他们要做的事只有一件,就是从敌舰上偷炮弹过来,而且他们就算上了敌舰也会处于隐身状态,只有搬起子弹的一瞬间才会现身,这个能力可以补足 HP 少的劣势。游戏中期会遇到很多提前用上高级炮弹的战舰,**ゴ－スト**在这个时期可以发挥很大作用——当然后期就要小心敌舰上的这种敌人了。
スライバ	超强角色，搬运子弹积极性极强不再说，近战能使出很多可怕的剑技，剧情跟他交手过两次恐怕玩家对他的近战能力都深有体会吧。可惜的是只有最终 BOSS 战才能使用。

生命果实入手方式

游戏一开始玩家的 HP 只有 4 格，不过随着玩家剧情推进以及迷宫中的探索能找到生命果实(**いのちのきのみ**)。每拿到一颗 HP 上限就会提升 1 大格。最高可以提升到 16 格,亦即一共有 12 颗。具体的收集位置如下：

1. **ス－ランおうこ**	城内。
2. **イチメンさばく**	北方用爆岩炸开的隐藏区域。
3. **フナデルのやしき**	B1 蹭最右边。
4. **ナン・ダ・ベ－いせき**	乌龟敌人出现的区域，被藤蔓挡住的宝箱。
5. **ナン・ダ・ベ－のまち**	剧情奖励。
6. **ス－ラシアこうざん**	炮弹轨道车打岩石的位置，有一处岩石破坏掉之后能看到。
7. **ス－ラシアおしろ**	剧情奖励。
8.–	支线任务 29
9. **シヴァレルゆきやま**	第一个传送点旁边的山洞内。要用到冰剑和燃烧瓶两种道具。
10. **ガンバレ－こうや**	地图西北方，要利用爆岩
11. **モジャパンじょう**	4F 钉子墙壁走廊东边。
12.–	支线任务 36

栏目主持 纱迦

软硬兼施 SP

HARDWARE & SOFTWARE



软硬件实用信息大集合

近期微软通过 Xbox LIVE 悄悄对破解的 X360 进行了后台更新。中招的玩家即使刷了 LT 2.0 也无法运行 XGD3 格式的 D 盘游戏。不过这和传统意义上的 BAN 机不一样，机器照样能够上 LIVE，而且非 XGD3 格式照样能玩。这说明微软其实是很轻松就能搞定偷偷上 LIVE 的破解主机的，但出于各种考虑而没有这么做。

市场风向标 MARKET OVERVIEW

文：月下雪影

价格行情

——提供最佳购机方案

PSP 购机推荐套餐

3000 型		
	品牌 / 型号	价格
主机	PSP-3000主机（6.39/6.60系统，钢琴黑）	900元
记忆棒	16GB极速HX组棒	128元
贴膜	PSP-3000专用高清组膜	10元
保护套	北通中国风PSP-3000厚硅胶保护套	58元
总计		1096元
近期推荐购入指数		7

备注：主机官方标准包装附带电池一块、电源及电源线一套。

点评：PSP 虽然已经逐渐淡出了玩家的视线，但由于在科隆游戏展上公布的 PSP-E1000 有可能在近期上市，所以最近的 PSP 主机市场并不算稳定。现在，很多批发商已经开始等待 PSP-E1000，这间接导致了 PSP 在个别地区出现了少见的缺货现象。缺货主要以彩色机型为主，比如绿色、黄色、粉色、蓝色等等，有的批发商干脆已经停掉了彩色 PSP-3000 的供应，PSP-E1000 颇有点山雨欲来风满楼的意味。当然，批发商的这种做法，也直接让 11 月 17 日在日本上市的红黑色 PSP-3000 没能如约来到国内市场，期待新颜色的玩家，恐怕就要失望了。现在市场上的红黑色 PSP-3000 依然是去年《战神 斯巴达之魂》的限定版主机，售价在 1500 元左右，它和 11 月 17 日发售的红黑 PSP-3000 差别在于限定版主机的按键是红色的，而新发售的红黑机机身是红色的，两者之间的红黑配色颠倒了一下，不想买的玩家了解一下就好。



▲已经上市的红黑色PSP-3000没能如期来到国内市场。

至于现阶段玩家最关心的 PSV，香港的 SCEH 在前两日公布了香港上市的 PSV 会有 5 种游戏同捆版主机一起销售，分别是《未知海域 黄金深渊》同捆的 3G+Wi-Fi 版 PSV（3380 港币 ≈ 2762 人民币）和 Wi-Fi 版 PSV（2880 港币 ≈ 2353 人民币）、《真・三国无双 NEXT》同捆的 3G+Wi-Fi 版 PSV（3480 港币 ≈ 2844 人民币）和 Wi-Fi 版 PSV（2980 港币 ≈ 2435 人民币）以及《终极漫画英雄对 Capcom 3》同捆 3G+Wi-Fi 版 PSV（3380 港币 ≈ 2762 人民币）。这些同捆版除了不同版本的主机和游戏之外还额外附赠了 PSV 专用的 4GB 记忆棒和配件套装各一份，算是比较实惠了，届时玩家可以在 12 月 23 日香港 PSV 首发时看到这些同捆套装，不过国内恐怕不会有太多的同捆版主机销售，玩家还是以散装形式购买吧。

主机及主要周边参考价格	
PSP-3000主机（6.20系统）	1020元
PSP-3000主机（6.39/6.60系统，钢琴黑）	900元
PSP-3000主机（6.39/6.60系统，彩色）	1050元
PSPgo主机（6.39系统，黑白16GB）	930元
PSP-2000/3000用Hori贴膜（原装）	68元
PSP-2000/3000用Hori贴膜（组装）	10元
PSP go专用Hori贴膜（组装）	20元
8GB极速HX组棒	78元
8GB原装HX记忆棒	198元
16GB极速HX组棒	128元
16GB原装HX记忆棒	398元
北通PSP-1000开放式保护胶套	55元
北通PSP-3000保护胶套	38元
北通PSP-3000水晶盒	36元
北通中国风PSP-3000厚硅胶保护套	58元
北通中国风PSP-3000晶透水晶保护盒	48元
北通中国风EVA硬PSP-3000版	58元
北通USB原生铜数据线	28元
北通色差线	68元
北通魔方炫音	108元
北通灌电金刚	98元
北通动力堡垒	168元
北通动力堡垒迷你版	128元
北通PSPgo保护贴膜	38元
北通PSPgo防窥保护贴膜	58元
北通钢牌EVA硬包PSPgo版	48元

3DS 购机推荐套餐

3DS		
	品牌 / 型号	价格
主机	3DS主机（日版白色）	1380元
电源	北通变电金刚	58元
烧录卡	AK2i纸盒版	98元
SD/TF卡	金士顿 4GB microSD卡（行货）	58元
贴膜	3DS专用Hori贴膜（组装）	28元
保护壳	3DS组装EVA硬包	38元
总计		1660元
近期推荐购入指数		9

备注：主机官方标准包装附带电池一块（电池仓内）、伸缩触控笔一支、充电器一个、台座式充电器一个、2GB 容量 SD 存储卡一枚、AR 卡片六枚、快速入门指南一份、相关说明书保修卡一套。

点评：游戏大作对于主机的推动力无论何时都是一样的。最近两周受到《超级马里奥 3D 大陆》的影响，3DS 在国内的销量呈直线上升状态，总体出货量达到了以往的数倍，好在目前 3DS 主机的货源依旧充足，所以价格并没有因此受到影响，准备购买主机但还没凑足银子的玩家可以继续放心。下个月令人期待的《怪物猎人 3G》将在 3DS 上登场，但要注意《怪物猎人 3G》暂时只有日版上市，而 3DS 一直执行锁区策略，所以想要玩《怪物猎人 3G》的玩家千万别买了便宜的美版主机，否则不能在第一时间玩到《怪物猎人》的最新作就得不偿失了。目前市场上最火热的是日版主机，价格比其他主机略贵 50 ~ 100 元，但质感出色，造型美观，更为主要的是白色 3DS 已经解决了首批主机（编号为 CJM 开头）出现的压屏现象，所以现在购买是最为推荐的，当然其余的粉色、红色（编号为 CJF 开头）也已经解决了压屏问题，玩家都可以放心购买。



▲现在新颜色的3DS已经解决了初期受人弊病的压屏问题。

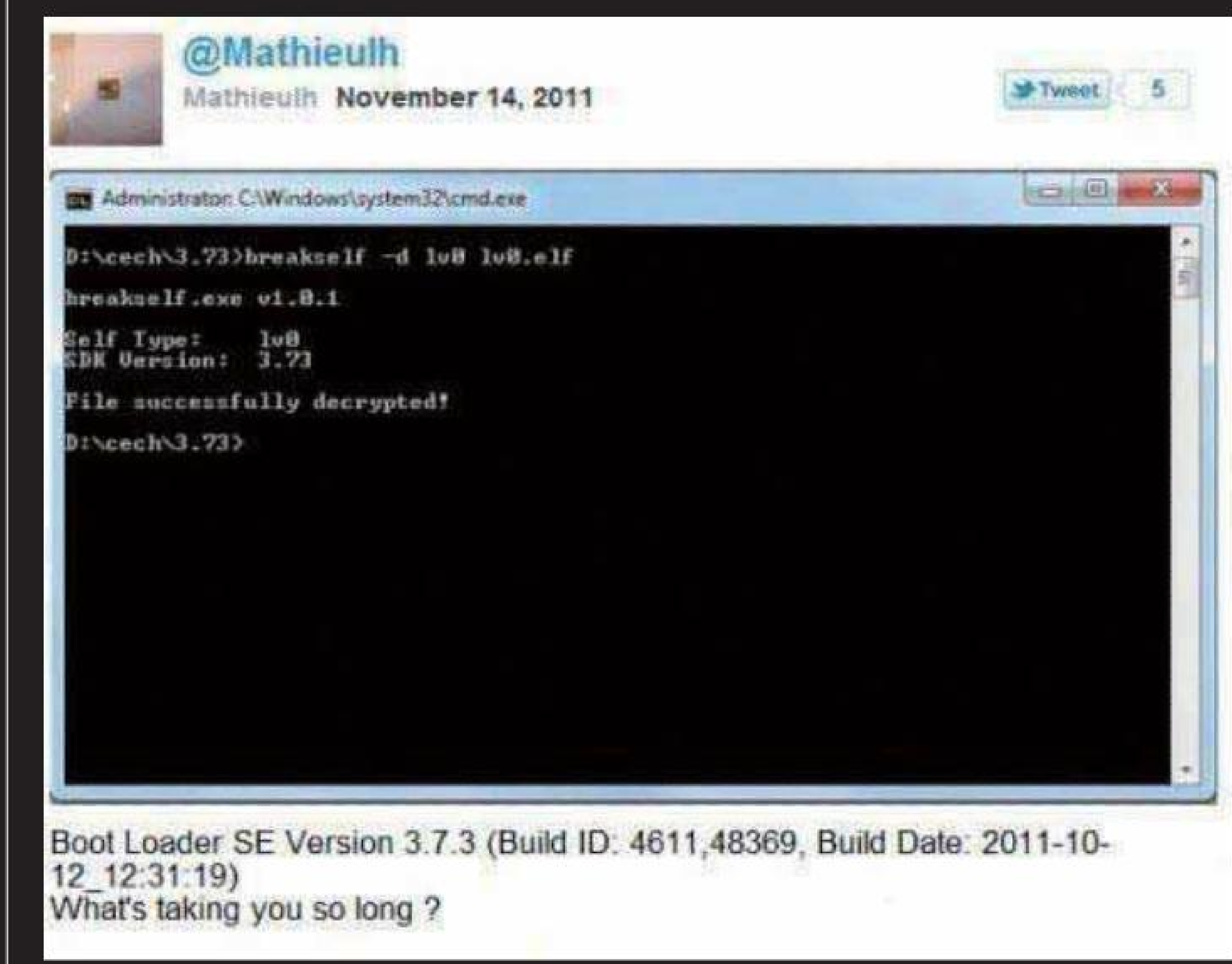
主机及主要周边参考价格	
3DS主机（日版白）	1380元
3DS主机（日版红蓝粉黑）	1280元
3DS主机（美版红蓝黑）	1180元
3DS组装变压器	18元
北通变电金刚	58元
北通灌电金刚	98元
北通动力堡垒	168元
北通动力堡垒迷你版	128元
北通NDSi调音耳麦	58元
北通双电金刚NDSi直插电源与座充	78元
3DS专用Hori贴膜（原装）	68元
3DS专用Hori贴膜（组装）	28元
3DS专用Hori原装硬包	98元
SCDS TWO全球版	218元
EZ5i简装版	98元
M3i Zero全球版	128元
AK2i纸盒版	98元
金士顿 4GB TF卡（行货）	58元
金士顿 8GB TF卡（行货）	88元
金士顿 16GB TF卡（行货）	158元

PS3 购机推荐套餐

	品牌/型号	价格
主机	PS3 Slim主机（3.70系统，160GB，港版黑色）	1980元
线材	北通原生铜HDMI高清线	89元
总计		2069元
近期推荐购入指数		8

备注：主机官方标准包装附带AV线一条、原装DS3振动手柄一支、电源线一条。

介绍：破解版的PS3基本已经断货，现在的PS3重新回到了以正版为主导的时代，目前市场上的主力销售机型已经从3.55系统转向了3.70系统，因为无法破解，所以价格必然要便宜得多，160GB只要1980元就能搞定，支持正版游戏的玩家应该可以毫无压力的入手了。现在PS3的最新主机型号为CECH-3012A（港版160GB）、CECH-3007A（台版160GB）、CECH-3012B（港版320GB）、CECH-3007B（台版160GB），买的时候别忘了留意一下，机器的序号在盒子和主机的背部都有标记。至于破解主机，虽然在批发商那边已经断货了，但是很多零售商家在私下还是有翻新的破解主机在进行销售的，价格一般在2500～2800元不等，个别商家也有库存的全新破解主机，价格必然在3000元以上了。此外，还有一些有实力的批发商通过其他手段进货到了索尼官方翻新的PS3主机，这种主机全部为美版，包装盒为白色，上面会注有“FACTORY RECERTIFIED”的字样，主机编号为CECH-2501A（美160GB），这种官方翻新的主机可以破解，质量上也最为放心，但无奈货源十分稀少，所以并不是每个人都能买到的。现阶段来说，还是选择3.70系统的非破解主机最为合适。



▲国外的推特上有玩家声称已经破译了3.73系统，并进入了LV0文件，但真假未知。

主机及主要周边参考价格	
PS3 Slim主机（3.70系统，160GB，港版黑白）	1980元
PS3 Slim主机（3.70系统，160GB，港版黑白）	2150元
原装DS3无线振动手柄	300元
原装PLAYSTATION EYE	180元
PS3 MOVE体感套装Move Basic Pack（手柄+摄像头）	600元
北通原生铜P3色差线	68元
北通USB数据线	28元
北通球王2（六轴震动版）	158元
北通球王2（震动版）	158元
北通MVP球王2（六轴无线震动）	248元
北通MVP特洛伊（无线震动）	178元
北通武装军火（双枪版）	98元
北通原生铜HDMI高清线	89元
PS3断电开关	10元
PS3电子狗（可降级+可更新）	150元
PS3 Slim eSATA内置硬盘扩展卡	50元
原装色差线（PS2通用）	200元
组装色差线（PS2通用）	20元
原装索尼HDMI线（1.5米）	120元
高仿索尼HDMI线	45元

X360 购机推荐套餐

	品牌/型号	价格
主机	X360 Slim主机（韩版，4GB破解）	2100元
电源	原装电源（包改220V）	–
视频线	北通原生铜HDMI高清线	89元
总计		2189元
近期推荐购入指数		9

备注：主机价格已含刷机及电源改造费用。官方标准包装附带AV线一条、原装无线振动手柄一支、电源及电源线一套。

点评：PS3破解版的断货和X360 Slim破解的成熟导致了近段时间X360 Slim的销量猛增，价格也因此水涨船高。本周X360 Slim韩版的4GB破解主机涨幅已有百元之多，目前市场报价在2100元左右，而港版主机要比韩版再贵100元，因为现阶段的破解通常都需要打磨光驱，所以韩版和港版实际上并无太大差别，并不是买了港版就会得到保修，这点一定要了解。另外现在市场上的破解X360 Slim有所谓的极品不打磨破解和打磨破解，关于这点这期的“市场”做一个知识普及。首先，这里面说的打磨指的都是打磨光驱，主要作用是打磨光驱的线，以让SPI status从8c变为00来刷写固件进行破解，这种方式是目前市场上的绝对主流，光驱为建兴0401、建兴0225、建兴1071都是打磨光驱进行破解的。而极品不打磨破解，主要是指两种型号的光驱，一种是建兴9504，相信一直在看市场风向标的玩家也一定了解，使用这种光驱的主机均是2010年7月31日之前生产的X360 Slim，现在市场上是不可能出现的，所以这个并不在介绍范围之内。另外一种是建兴03xxx型号的光驱，采用这种光驱的主机就是现在商家卖的极品不打磨破解的X360 Slim了，虽然它的破解可以不打磨光驱，但是你必须要切断主板的电路板，改掉电阻才行，但切断电路板明显是有风险和缺陷的，所以大部分商家对于这种光驱还是会采取打磨破解的，一般选择不打磨破解只是为了多赚100多元钱而已，所以玩家可以不去考虑那些极品不打磨破解主机，踏踏实实的购买普通的打磨破解X360 Slim就可以了。最后，买回去的破解主机切忌不要上网，微软在11月17日的更新已经导致LT+2.0固件失效，所有AP2.5游戏和部分XGD3游戏在联网后都将无法正常运行，这里面包括《使命召唤 现代战争3》、《战争机器3》、《黑暗之魂》、《NBA篮球2K12》、《蝙蝠侠 阿克汉姆城》、《极限竞速4》等，破解玩家一定要注意。

主机及主要周边参考价格	
X360 Slim主机（港版，4GB）	1600元
X360 Slim主机（港版，4GB，Kinect套装）	2250元
X360 Slim主机（韩版，4GB，破解）	2100元
X360 Slim主机（港版，4GB，破解）	2200元
X360 Slim主机（港版，4GB，破解，Kinect套装）	2780元
原装电源（220V直插）	260元
组装电源（220V直插）	140元
原装无线手柄	320元
原装有线手柄	280元
翻新无线手柄	188元
翻新有线手柄	138元
北通VGA高清线	68元
北通原生铜HDMI高清线	89元
原装HDMI线	280元
组装HDMI线	50元
组装256M记录卡	60元

市场报价信息更新截至2011年11月20日，各地行情不一，本文价格仅供参考。



◀破解主机联网后，主机在后台会更新DAE表以让现有的LT+2.0固件失效，这样一来你就要和《COD 现代战争3》说拜拜了。

游戏进行时

IT'S GAMING

实用至上主义 攻略、研究、秘技、影像全面接受读者投稿!



秋风起，三蛇肥。凉爽的秋天不仅是食欲的季节，同样是迎接年末大作狂潮的日子。不知各位有没有等到自己心仪的游戏呢？洛克最近可是忙着玩《黑暗之魂》，这款游戏除了异常给力的单机流程外，利用誓约的不同效果和其余玩家对抗也是一大乐趣。

本期进行时由经常露脸的阳光成员 Night 为我们带来《初音未来 女歌手计划 扩张版》的介绍，本作在发售后就在编辑部中掀起一股初音热潮，以九老师领头的初音众在休息时间更是拿着 PSP 一阵狂按。不过游戏难度相比前作增加不少，不下一番功夫练习可无法达成 AC 哦。对这款游戏有爱的同学不要走开，一起来看看游戏的简介吧！

投稿地址 兰州市耿家庄邮局88号信箱 游戏机实用技术杂志社收 邮编 730000

游戏 GAME

初音未来 女歌手计划 扩张版

萌力全开，冬日里的歌姬

原名	初音ミク -Project DIVA- エクステンド		
机种	PSP	类型	音乐

游戏适应人群：●初音 FANS。●音乐游戏爱好者。●意志坚强的玩家。



阳光成员 Night

作为音乐游戏领域的后起之秀，"《初音》系列" 虽然起步较晚，但却迅速地聚集了庞大的人气。和其他音乐游戏略显单调的画面相比，葱娘及其他 VOCALOID 角色们载歌载舞的卖力演出显然更具观赏性，代入感也更强，换装、好感度等杀必死要素也无不戳中 FANS 的软肋。当然除了角色本身无与伦比的魅力之外，SEGA 在游戏方式、节奏感等方面的把握也愈发成熟，得到了不少音乐游戏玩家的肯定。那么本作又将会给我们带来哪些新的惊喜呢？

萌力全开，新歌满载

萌！除此之外，实在找不到其他的词来形容笔者对于本作的第一感受。把《ねこみみスイッチ》这样卖萌的乐曲放在第一位，在系列里尚属首次，五彩缤纷的背景配合萌力全开的歌舞，仿佛要把一切美好都毫无保留地展现给玩家。除此之外，《番凩》、《积乱云グラフィティ》、《SPiCa》等众





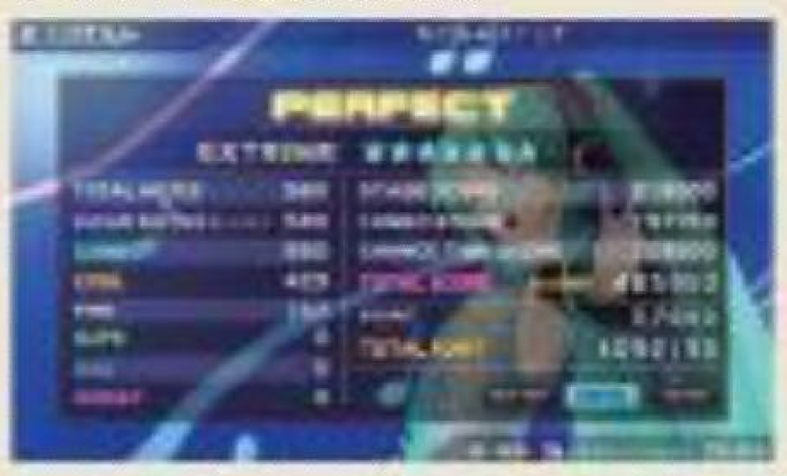
多大人气新曲的加入让人大呼过瘾。而像《里表ラバ－ズ》《ルカルカ★ナイトフィ－バ－》等乐曲虽然选自 1 代的追加包，但 PV 及谱面都经过了重新制作，给人焕然一新的感觉。新增的几首演唱会模式乐曲则让许多没有机会亲临现场的玩家切实地感受到了 39 感谢祭那难以名状的感动。

难上加难，忧喜掺半

难！这是对本作最直接，也是最为准确的评价。扩张版依然分为 EASY、NORMAL、HARD 和 EXTREME 四种难度。或许是因为前作中许多玩家都能较为轻松地在 EX 难度下达成全连，SEGA 这次毫不留情地提升了游戏难度，主要体现在以下两个方面：

1. 判定变严：本作的按键判定更为精准，这也要求玩家对乐曲节奏的把握要更加到位，不过其实这并非坏事，一旦熟悉了乐曲，你会发现相同曲目的成绩甚至比前作中要更好。

2. 指法变化：难度提升的罪魁祸首，在 EX 难度下尤为明显。前作 EX 难度中虽然按键的频率很快，但基本上都是单键的快速连接，只要把握好了节奏，过关甚至全连都并非难事。而本作中，相同的速度下，指法的变化更加复杂，除了不同按键的快速交替外，更夹杂着大量的长押、组合键等变化。这对于在前作中喜欢追求 EX 难度全连的玩家将会是绝对的噩梦，不仅要熟悉乐曲，更要把谱面变化烂熟于心，一定要有即使经历无数次 Retry 也依旧不放弃的觉悟。



贴心设定，诚意满点

细节变化 本作中，每首乐曲的过关状态及最高分可以在选曲界面直接查看（未通关为横线，通关为圆圈，全连为皇冠），方便玩家时刻掌握自己的游戏状态，另外在选曲界面按△键能够直接观看当前乐曲的 PV。虽然都是细微的变化，但显得非常贴心。

通关小游戏 和前作一样，在通关后的制作人员表中，玩家可以操作 Q 版的初音，甩动大葱将滚动的字幕打落。不同的是本作中打落字幕的话会有得分，并且游戏结束后会有总分统计，玩家可以在鉴赏模式中进行反复挑战。

存档及DLC继承 本作可以继承的 2 代的存档，继承的项目包括 DIVA POION，购买过的服装及物品，以及送礼回数等记录。另外还可以获得继承特典——1000 点的 DIVA POIONT 以及一些物品。

如果玩家购买过前作 DLC 的话，DLC 乐曲的游玩记录也将一并继承，而 DLC 本体则需要到游戏主菜单的"オプツョン"——"追加デ－タインポ－ト"选项中进行导入，其实除了两首和《偶像大师》联动的乐曲之外，其余8首DLC乐曲已经收录在了本作中。

初音未来新增服装解锁条件

服装	条件
初音ミク アペンド	《Yellow》HARD 难度过关
ソニックスタイル	《ねこみみスイッチ》NORMAL 难度过关
オ－ビット	《SPiCa 39's Giving Day Edition》NORMAL 难度过关
ホワイト・イヴ	《Starduster》NORMAL 难度过关
レ－シングミク 2010ver.	《タイムリミット》NORMAL 过关
レ－シングミク 2011ver.	任意曲目 EXTREME 难度过关或者使用初音进行 100 次游戏
チロル	《歌に形はないけれど》NORMAL 难度过关
パッチワ－ク	《パズル》NORMAL 难度过关
フェイ・イエン スタイル	《melody》NORMAL 难度过关
TYPE2020	《カラフル × メロディ》HARD 难度过关
Hello World.	《* ハロ－、プラネット。(I.M.PLSE-EDIT)》NORMAL 难度过关
ラセツトムクロ	《结んで开いて罗刹と骸》NORMAL 难度过关
コンフリクト	《里表ラバ－ズ》NORMAL 难度过关
回转少女	《ロ－リンガ－ル》NORMAL 难度过关
シャイニ－	《积乱云グラフィティ》NORMAL 难度过关
春香 Style	《えれくとりっく・えんじぇぅ》NORMAL 难度过关
初音ミク クリスマス	《金の圣夜霜雪に朽ちて》NORMAL 难度过关
雪ミク 2010	全乐曲 NORMAL 难度过关
雪ミク 2011	全乐曲 HARD 难度过关

玩后感 作为 2 代的扩张版，本作的游戏方式并没有什么新的变化，但数量不少的新歌，制作精良的 PV 以及细节方面的贴心调整都让玩家感受到了制作方的诚意，称其为集大成之作也丝毫不为过。不过系列无法避免的掉帧硬伤在本作中依旧存在，个别乐曲尤其严重，玩过 PS3 版的玩家感受会更加明显，加上本作提高了难度，确实给玩家带来了不少的困扰。当然这是由于硬件机能瓶颈等多方面原因造成的，影响也比较有限。总的来说瑕不掩瑜，小小的不足并不会掩盖本作的光芒，更无法阻止我们对初音的爱，不是么？

COLORFUL SPACE 多边共享



桌游——回转寿司

狼来了提供

多边趣闻

今天狼要推荐的是一款很少见的欢乐向“动作桌游“《回转寿司》,这款游戏是著名的《三国杀》发行公司游卡桌游的产品。

热爱日式料理的狼在刚刚听说这款桌游时口水横流，本以这是一款以吃为主的游戏，也好奇美味的寿司如何变成“动作桌游”。在拿到《回转寿司》以后才明白，这的确是一款“君子动手不动口，以筷制胜”的游戏。

拆开包装后会得到1份说明书、4双筷子、4块计分板、4块寿司板、1个主板，还有48个饭团、清酒、姜、芥末、酱油等若干道具。



游戏规则也十分简单，只要按照计分板上的计分规则，尽可能地从放置寿司的主板上，使用你的战斗武器——筷子，夹取有利于自己的寿司组合放回自己的寿司板上，并获得道具奖励，赢取最高分数，就可获得游戏的胜利。当然,如果夹取失败,就会获得一个酱油标记当作惩罚，罚分太多可是会被直接踢出局的哦。



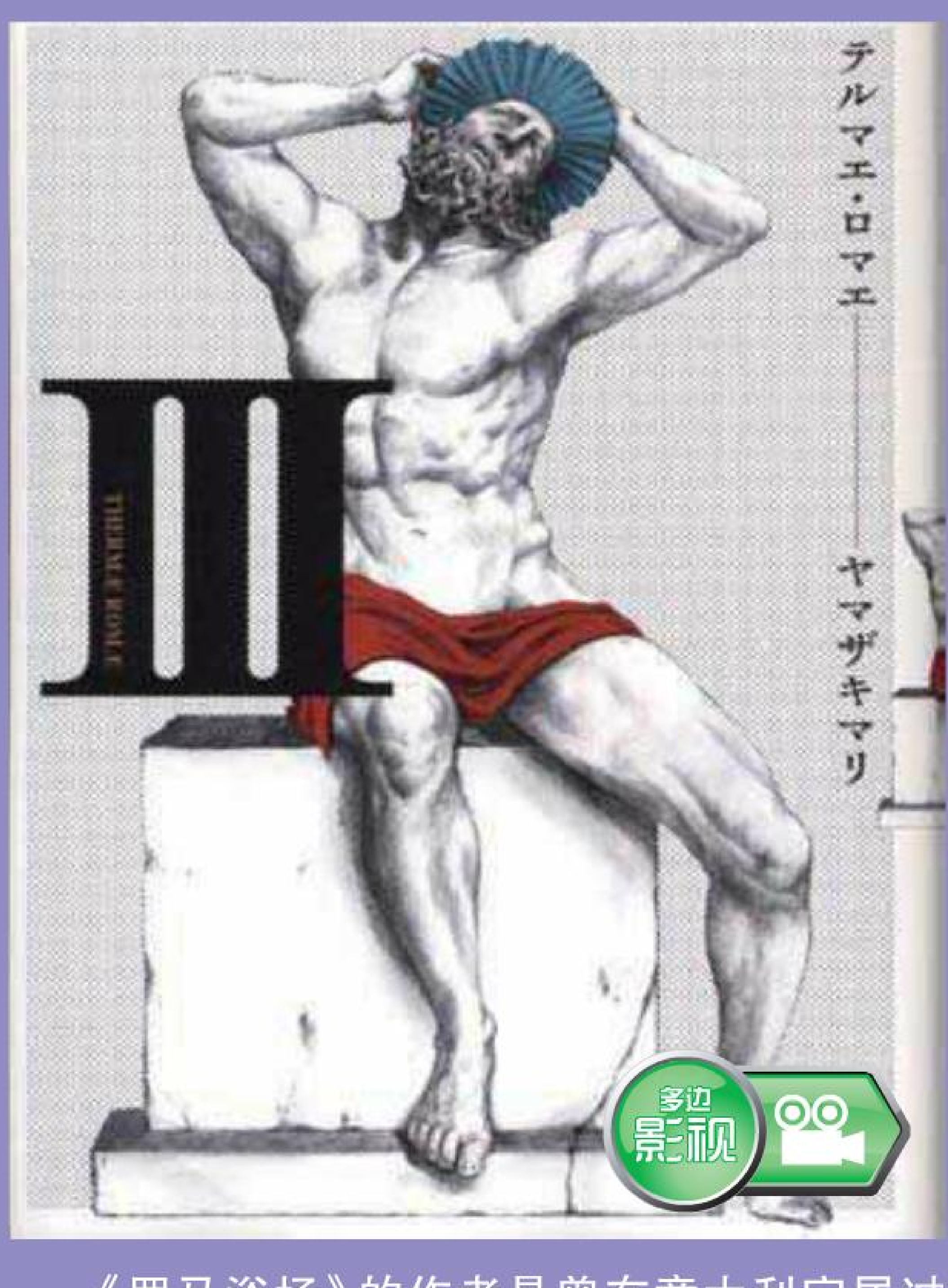
不要因为自己用了十几年的筷子就小看这个游戏,筷子与寿司的材质都十分光滑,在狼和众小编试玩的过程中,如何小心翼翼越过其他对手的重重“干扰”、将光滑的寿司安全地放回自己的寿司板当中,是非常具有挑战性的,无愧于“动作桌游”之称。

筷子苦手的狼在经历对手阴险的“吹风”、“意念怪电波”、“声波功”等重重考验，再加上夹取失败多次后，终于成功取得了“酱油君”的称号，并被吐槽“夹不稳，hold不住”。好在合理利用芥末、姜的特殊功能，最后的得分才不至于太丢人。因此这款《回转寿司》除了欢乐以外，如何合理使用道具来干扰他人，为自己赢取更多分数，也是非常具有“策略性”的。

这款桌游的设计也十分细致，大量使用松竹梅的绘图，铺满寿司的竹板再配以小小的清酒瓶，使其充满了和风度。加上欢乐的游戏风格，非常受女性朋友的欢迎，所以利用其“秀色可餐”的特性作为社交游戏，也是非常不错的选择。

漫画《罗马浴场》即将日剧化

稀饭提供



多边影视

《罗马浴场》的作者是曾在意大利定居过的日本漫画家山崎麻里(ヤマザキマリ),曾经的旅居生活让她对于古老的罗马文明有了深刻的认识,令她惊讶的是,在古罗马的文明中,浴场这一设施在社会生活中所占据的地位,与当今日本的浴场非常相似。以这一出发点为灵感,她于2008年创作出了角度独特的浴场漫画佳作《罗马浴场》。作品刚诞生便获得了一致的好评,连连获奖,在今年还传出了要改编为日剧的消息,可谓一时风头无两。

《罗马浴场》的故事背景设定在古罗马的鼎盛时期,浴场设计师路西斯·慕德斯特(ルシウス·モデストゥス)有着大胆的设计思路,但却无法得到认可。失意之中,他却因为偶然的意外而穿越到了现代的日本,置身于传统的日式澡堂当中。不同文化下洗浴场所却有着某种超越时空的共通性,得到了启示后,重新穿越回罗马的路西斯凭借着来自于现代日本的设计理念,在古罗马时代不断地创造出了惊人的澡堂设计,自己也走上了平步青云的仕途。

仅仅从故事上来说,《罗马浴场》不过是把目前国内异常流行的穿越题材进行了一次倒置,用古代人穿越到现代的方式,来将现代的日本澡堂设计理念,传播到了古罗马的时期,从而让两种



文化发生碰撞,产生出了独特的戏剧效果。作品本身的故事发展比较公式化,基本上都是以“主角遇到难题——苦思解决方法——偶然穿越——找到灵感——穿越回归——解决问题”的套路来描述每一个话的故事内容,不过一般国人难以接触到的澡堂文化带来的新鲜感会很好地保持着读者们对故事的兴趣,里头丰富的澡堂知识也让人能够在享受故事的同时学到额外的知识,实在是一款不容错过的漫画佳作。

根据《罗马浴场》改编的日剧也已经放出了定妆照,由日本演员们扮演的罗马人看起来倒也别有一番风味,想要看看阿部宽和北村一辉这一次在大荧幕上有什么样的精彩表现,就请各位读者们多多关注我们多边共享里发布的新消息吧。



水木一郎广州演唱会赠票活动开始！

有着“动画歌之帝王”称号的水木一郎，将于12月25日晚上为广州的FANS带来一个终身难忘的动漫歌曲圣诞夜。而本次主办方源子文化与《游戏机实用技术》以及《掌机王SP》携手展开了一场赠票活动，只要按照以下步骤参与活动，大家便有机会免费获得多达18张的现场演唱会门票，快来参与吧！

剪下左下角的抽奖印花。

↓

将印花粘贴在信封背面，连同自己的有效地址与联系电话一起，在12月10日之前寄送至《游戏机实用技术》编辑部。

（兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社；邮编：730000）

↓

被抽中的读者将会收到来自主办方的来电，届时前往领奖地点，通过手机号或家庭电话号码以确认身份并领取门票一张。

↓

演唱会当天，持票享受难忘动漫圣诞夜。



*温情提示：参与抽奖的读者请确保于演唱会当天有能力前往现场，避免成功得奖却因无法领取门票的情况出现。

印花征集截止时间：2011年12月10日（以当地邮戳日期为准）
领奖地址（时间另行通知）：广州市花城大道东663号之一三楼，地铁五号线潭村站D出口；
电话：020-87562998




洛克提供

《黄金梦想曲 CROSS》

多边趣闻



随着PS3版《海猫鸣泣之时 散》即将发售，以此为蓝本推出的同人格斗游戏也公布了续作《黄金梦想曲CROSS》。本作除囊括了X360版的三位新角色以外，还将加入“散篇”中的全新角色。并将于即将到来的C81上发卖，下面就让笔者来为大家介绍一下新角色的情报吧：

黑战人

战人为了推翻古户绘梨花的推理，以“自己可能18年前被夏妃所杀的婴儿，为了报仇而回到六轩岛”为论点将自己假设成犯人。黑战人便是这个推理所诞生的存在。

古户绘梨花

右代宫家族举行亲族会议当天，她乘船在六轩岛附近遭遇台风不慎堕海。随后漂流到六轩岛而被右代宫家当做贵宾所招待。自称名侦探并要解开六轩岛的黄金碑文以及杀人事件的凶手。头脑很好但处事方式极端，为了找出犯人会不择手段。



德拉诺尔·A·诺克斯

隶属于天界大法院第七管区“钢铁处女”，主席异端审问官。受奇迹之魔女的命令而前来协助古户绘梨花处决贝阿朵。



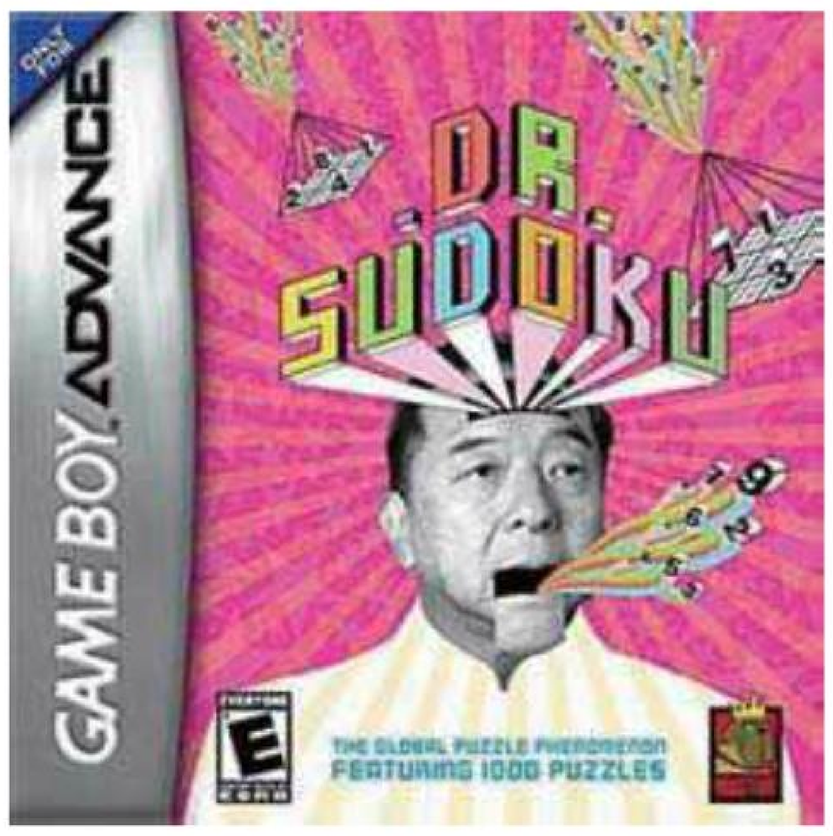
【囧囧游神】

天行者专栏

尝试过了流行要素，这回我们还是把注意力重新放回游戏本身上吧。在本期栏目当中我们将再次经历雷封面的洗礼，其中有玩家最为印象深刻的《MEGA MAN》的后续封面《MEGA MAN 2》，也有虽然封面雷死人不偿命，但是素质却颇为不错的《Karnaaj Rally》，闲话少说，让我们来一起感受“五雷轰顶”的快感吧！

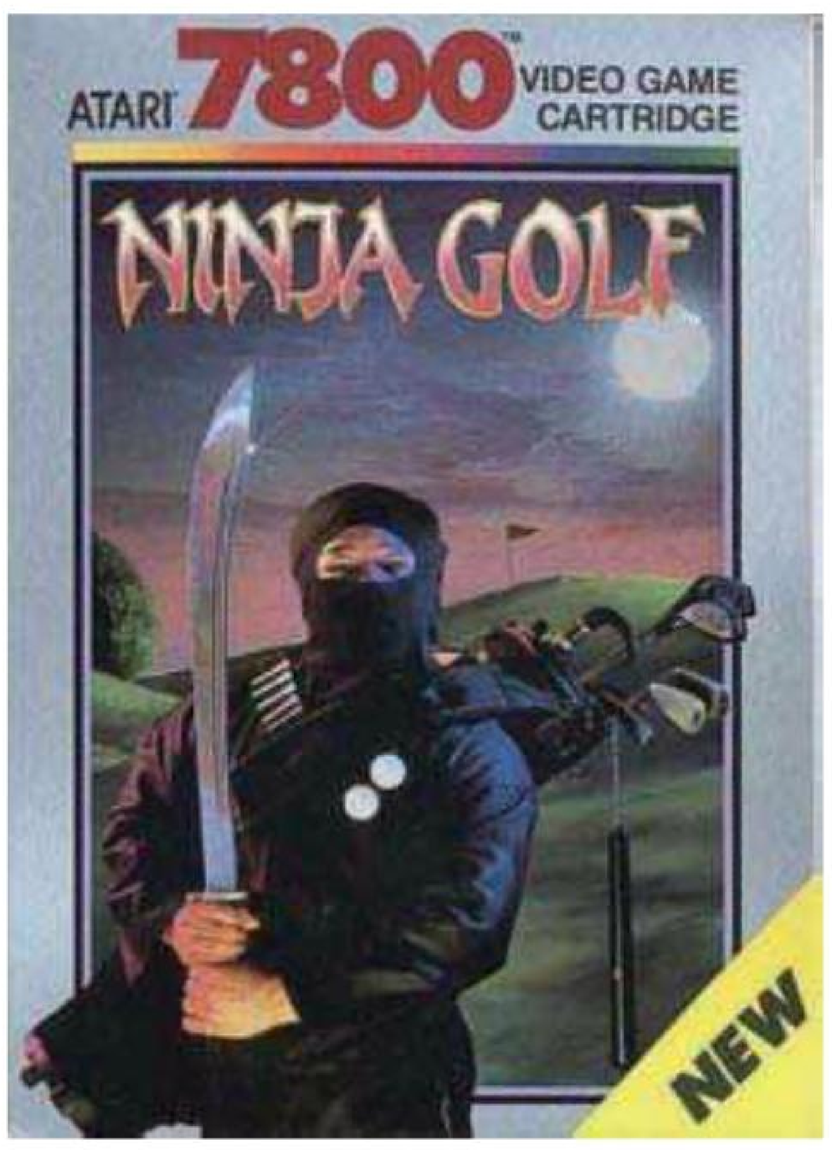
数独博士侵略全世界！《DR.SUDOKU》

上期由八重樱老师在“3DS应援团”中介绍过的《数独》规则是否令各位玩家觉得如同天书般难以理解？那这款《DR.SUDOKU》的封面估计绝对符合你们心中玩数独的人所拥有的形象，DR.SUDOKU不但口里蹦出一堆对常人来说规律深奥难解的数字，脑袋上方还有类似降落伞与数独图案混合成的奇怪物体在落向地面，构图之奥妙，风格之猎奇实在令人过目难忘。先不论这款游戏好不好玩，数独谜题难度高不高，起码关于游戏制作人对于数独谜题的态度，我们从封面上就可以完全搞明白了……

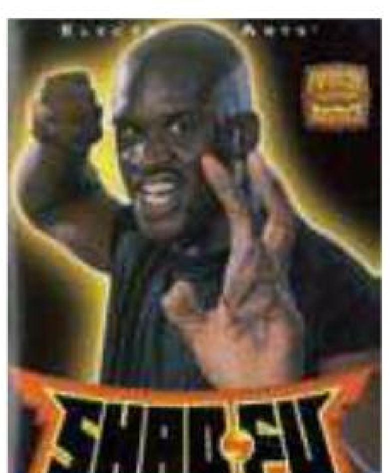


月黑风高高尔夫夜《Ninja Golf》

在游戏领域当中，忍者绝对是非常泛用的题材，完全以忍者本身作为游戏主角的《忍者龙剑传》和《忍》想必在玩家当中是无人不知无人不晓的。但恐怕没几个玩家可以把忍者和运动联系起来，而且就算能够对此发挥联想，恐怕大多数人都只能想到篮球、足球甚至是田径这种讲究身体素质的运动。但游戏制作人天马行空的想象力再次震撼了笔者，一个月黑风高的杀人夜，忍者穿上夜行服，拿起弯刀和致命的双节棍，还有一袋高尔夫球棒！杀入铺满月光绿草茵茵的高尔夫球场，要用这优雅而充满技巧性的运动与敌手一决高下！这神一般的设定简直让人无法吐槽啊！



篮道鲨拳《鲨功夫》



姚明和奥尼尔谁强？这个足够篮球迷们辩论上半天的问题在这款游戏出现后得到了一个很好的答案：奥尼尔更强，因为他还会功夫！这款由EA发行的作品描述了奥尼尔在前往日本东京时，无意中进入到了一家功夫道场，继而穿越到另一个时空，接受了拯救一个年轻男孩的伟大使命。这种充满神展开的剧情实在和网络上流行的穿越小说有得一拼，里头的敌人造型也奇幻得很，从木乃伊、猿人到猫耳女郎，个个都是使用超自然力量的狠角色，也不知道奥尼尔那从日本道场中速成的功夫是哪门哪派，偏偏就让他能够用人类的血肉之躯对抗这种非人类对手，还把他们打得满地找牙。看来大鲨鱼在篮球场上算是手下留情了，没把诸位和他对抗的球员都打到大气层外去观星赏月，实在是人类篮球界的一桩幸事。

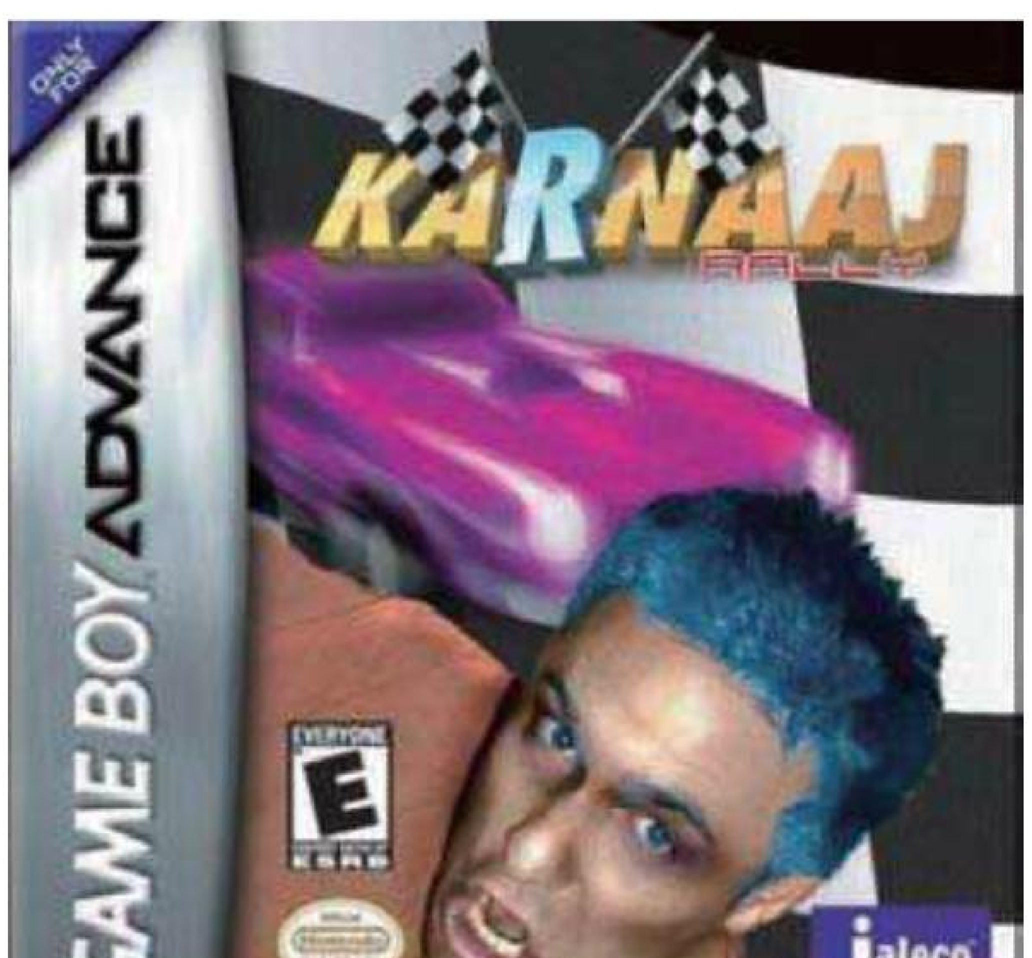
整容也救不了你，！《MEGA MAN 2》

比起无论是从画风还是人物造型上都属于人神共愤级别的《MEGA MAN》，《MEGA MAN 2》显然有了巨大的改进，最大的改进点自然是在MEGA MAN的装备上，跟原版洛克人比起来倒也算是把外形都给大概还原了，可惜配色和细节还是大相径庭。不过这些小小的槽点跟那张脸比起来简直弱爆了，高挺如摩天大楼的鼻梁，深如峡谷般的眼窝，配上一双欧美风格的眼睛，这位美大叔你是谁啊！把我家元气十足的正太洛克人藏哪去了！我肿么没有在游戏里看到你和你那头同样银光闪闪的宠物龙啊！



车祸现场直播！《Karnaaj Rally》

在开始吐槽——或者说开始介绍这款游戏之前，笔者必须很负责任地告诉玩家们，这是一款在IGN网站上获得了8.8分评价的GBA游戏作品，游戏素质毋庸置疑，值得每一个玩家去尝试一下，前提是，你得无视这游戏的封面和那个莫名其妙的名字带给你的强烈喜感。仅仅从图像的纵深看来，面向玩家的男子是不可能会被车子撞到的，那么他脸上惨绝人寰的痛苦表情到底是为何而起？笔者这里有两个猜测，一：玩具车车祸，某个顽皮的孩子把自己的大型遥控车一把丢到了男子头上，把他砸得痛不欲生；二：车祸现场抓拍，这是在车子把男子撞飞后拍到的精彩一刻，男人整个人飞向了镜头，下一秒估计就要把脸贴在上面，至于他是因为被车撞而痛得脸部扭曲还是因为即将撞上镜头而惊慌不已，我们恐怕永远也无法搞清楚了……



GEARS OF WAR 战争兄弟会

《战争机器 3》进行了一次大更新，此次更新后当晚对战人数也创下了新高，不过本次更新意义远不如增加地图等要素意义大，再加上《COD WM3》和《战地 3》的人气瓜分，退热比较快。还是等 24 号的新增地图更新吧，相信到时候玩的玩家会更多。华尔兹最近搜人的时候会有奇怪现象，有时根本搜不到人，进去就是和电脑打，偶尔搜人又非常快，实在百思不得其解，只能期盼我国网络可以更给力一点。



[第二次大更新]

11 月 16 日官方对游戏进行了一次较为大的更新，此次更新仅为 3MB 可见实际内容并不是很多，接下来就让我们来看看具体有哪些变化。

增加主要内容

●加入新的旁观模式：这个只有未公开的对战中可以使用，旁观者只能为两个，并且两边由原来的 5VS5 变成 4VS4，公开还有可以学习的效果，但未公开的话整体意义不大，并且一边少一个人的对战也是经过缩水的。

●队长和复仇黑甲勋章将更容易获得：复仇和神鬼战士黑甲降为 100 个。

属性变化器“彗星”和“敌人重生”更容易获得，彗星获得 300 个“第一滴血”即可，敌人重生改为打过关挑战赛拿到“狂热爱好者”即可。

●其他更改内容为多人游戏可以去掉界面和山丘之王的最后环点提示，都是小改进，比较鸡肋。

内容更改

●战争支持者黑甲勋章将不能反复获取：前段时间出现的战争支持者勋章速刷法，现在已被修正，之前没有刷的玩家这下只能老老实实拿了。

●在队长俘虏模式中，乾船坞的空中道路将无法进入：这个修正内容的具体意义不明，可能是在队长俘虏战中这个位置比较破坏平衡吧。

●在中了烟雾弹时，玩家将无法劫持人质，拾取武器或者救起队友：也就是说，往强力武器那里扔个烟雾雷再去拿的方法基本不成立，对方扔个雷过来就无法拾取了。

BUG 修正

●持久战中如果主机发生变化，比赛将会从当前波数重新开始。

●战斗工程师可以每波获得，而不是每次游戏只能拿一个：这样拿无限子弹的速度会成倍上升。

●退出持久战或是杀戮战场不会判定为断线。

●使用迫击炮不再会导致玩家掉落主要武器：可能是之前的 BUG 吧，个人目前没有遇到过。

“榴弹射击高手”的勋带可以正常获得

●不会重复的地图反复循环。

●如果主机在未公开对战比赛中暂停，其他玩家依然可以继续游戏。但在战役、杀戮战场和持久战中无效。

●修正了存档丢失或者冻结的情况。

●杀戮战场排行榜不会在发出挑战后刷新

[兰姆将军 DLC 成就出炉]

尽管离游戏第二弹重量级 DLC—RAAM’s Shadow 仍有几周的时间，但成就内容已经放出，玩家只要上线即可看到这些新增的 250 点成就内容，吊足了玩家胃口，也算是一种宣传手段吧。成就中大多为合作内容，喜欢战役模式的玩家有福了。官方声明《战争机器 3》每个 DLC 都会有 250 点成就，也就是说游戏综合成就最后将会达到 2000 点，和 X360 版的《怪物猎人 边境》一样，是目前成就点数最多的 X360 游戏。

RAAM’s ShadowDLC 内容将会在 12 月 13 号推出，内容主要为全新的剧情战役，将会带大家回到 1 代之前的故事，DLC 售价 1200MSP，已买了 Season Pass 的玩家则免费。

Welcome to Zeta 25G

完成 DLC 内容的战役模式

Some Friendly Competition 25G

完成 DLC 内容的过关挑战赛

Help from my Friends 25G

4 个玩家合作完成 DLC 的战役模式

Finger of Doom 15G

扮演兰姆将军时，使用其独有的招式杀 50 个敌人。

I’m Rubber, You’re Glue 15G

使用战盾兵杀死 10 个敌人。

Death from Abov 15G

持久战中使用指挥中心的黎明之锤干掉 50 个敌人。

Death from Above 15G

使用装卸机杀死 10 个敌人。

Ghosts from the Past 15G

进行 10 场对战模式。

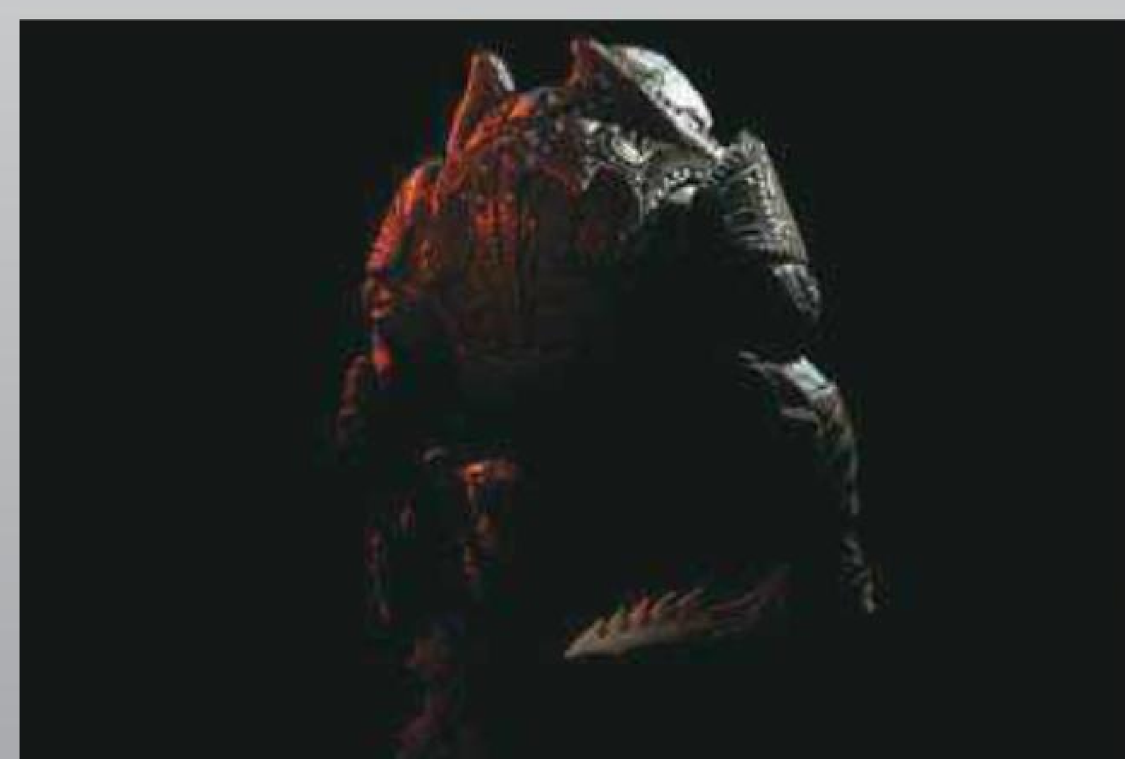
Foreshadowing 25G

用拉姆将军在对战模式中将 1 代的金队长处决 10 遍。

Zeta Team, Go! 75G

5 名玩家扮演 Z 小队的成员完成 10 波持久战。







【金馆长道场】

金馆长专栏

还有不到一个礼拜就可以玩到《格斗之王XⅢ》了。馆长煽动了不少朋友购买这款游戏，在煽动过程中有不少人提出了这样那样的问题，馆长对一些比较集中的问题进行了汇总，做出了如下一篇文章，希望对那些没接触过街机版但是又想玩好这款游戏玩家有所帮助（当然，被问得最多的问题是“我没钱，咋办”，这个你问我也没用啊……）

对于准备接触《格斗之王XⅢ》的玩家们的几点忠告





1. 如果您上一次玩的“《格斗之王》系列”作品是《格斗之王98》的话，那么我建议您先熟悉一下《格斗之王99》之后登场的那些新人物和老人物的新性能（比如KING和八神庵，这个过程可能会持续很长时间），以及练习一些基本的HD取消连续技以及BC连续技，同时尽可能改变一下压制和立回套路。我丝毫不怀疑这部分玩家的基本功以及立回功底，但是毕竟核心系统已经有了改变，如果再照着老“98”打法打的话，虽然在某些情况下也能取得不错的效果，但是更多时候会被打得无所适从。《格斗之王XⅢ》人物动作细节多了很多，所以玩惯了老“98”的玩家经常会错误地判断形势，出现贸然强攻或者抓不住进攻机会的情况。

2. 如果您上一次玩的“《格斗之王》系列”作品是《格斗之王2002》的话，那么切记，普通技后发动BC状态的时候不要手动往前跑。笔者熟悉的很多玩《格斗之王2002》的高手都会在同时按下BC发动状态之后下意识地地手动往前跑（有玩家苦笑着告诉我，“BC前前”的输入方式已经渗入骨髓了，一时半会儿肯定改不了），错过大好进攻时机。另外注意，这次发动HD取消和BC连续技消耗的是单独的HD槽而不是气槽。这些东西需要慢慢习惯。另外这部分玩家需要熟悉的是《格斗之王2003》之后登场的人物，尤其是堕胧（DUOLON），不熟悉他的玩家很容易被堕胧使打得晕头转向。

3. 分清表演用连续技和实战连续技的区别。在实战的时候我们对连续技的要求有三个：简单（失误率低）、消耗尽可能少、伤害尽可能大。在这种条件下就需要我们斟酌一下连续技中包含的招式，尽可能在连招的时候不要让自己的手和大脑太忙活（如果大家有兴趣可以试试《格斗之王XⅢ》中坂崎琢磨的某个一击必杀连招，里面融合了目押、最速、压键、简化、提前蓄力、慢出、反向出招的技巧），太复杂的连续技很容易失误，尤其是BC连续技，一旦失误损失太大，所以在需要一发逆转的时候尽可能用那些最朴实最保险的连续技，当然，优势很大的时候是可以“浪”一下的。



4. 不追求一击必杀。由于《格斗之王XⅢ》的系统鼓励大家在满足条件的情况下自由组合连续技，所以正如大家在网上看到的，能把人一套打死的连续技不少。不过细心观察可以发现，这些连续技要么很难，要么很简单但是消耗很大。所以，请大家记住，实战中能打掉对方80%以上HP的连续技就可以算实战秒杀连续技了，中了一套连招之后对方绝对比你急，会抢着进攻，这时候你只要不犯太大错误的话一般就可以拿下了。一般把这种“八割连”练会练熟，实战中就能发挥很大作用了。

5. 勇于迂回、敢于压制、善于固守。这三点其实密不可分，要根据对手选择的角色和战斗风格改变自己的战斗套路，举个例子来说，如果对手使用的是MAXIMA、大门五郎（GORO）这种体型大机动性差的角色，就可以利用他们速度慢的特点不断地迂回骚扰进攻，打一下就跑，让他们不甘心又追不上；面对那些攻击力太出色的角色，比如神武，可以利用各种无责任技封住他的进攻，不让他有出手的机会，其实压制的技巧性很强，而且不是一两句话能说清楚的，大体上两个原则就是保持距离和坚决不用大硬直的技巧；而面对那些攻击力比较贫弱机动性比较强的角色，比如堕胧和不知火舞的时候，可以原地等着他们上来进攻抓住机会反击，追着他们打反而容易进入他们的圈套。这三点需要在实战中不断练习和熟悉。

6. 如果不是情况危急，尽量不要“豁”。所谓“豁”，就是在不清楚自己攻击能不能击中的时候使用招式（比如“豁升龙”）赌运气，运气好可能破除对手压制。不过在《格斗之王XⅢ》中，由于系统以及招式判定的原因，很多时候“豁”并没有什么效果，还很容易被对手抓住机会，本作的连续技伤害之恐怖有目共睹，所以决不能轻易卖破绽给对手，如果想破除对手压制的话，可以使用防御反击（防御中CD一起按）或者防御回避（防御中前后方向+AB一起按）来打乱对方的压制节奏，而不要轻易用必杀技赌运气。

这里介绍的只是一些基本注意事项，实战中值得摸索的东西还有不少，如果哪位玩家有自己的见解，也欢迎来信和我们进行讨论，让我们一起期待游戏降临的那一天吧。







自由谈

栏目主持 奈落



游戏中主角通常都是智勇双全的英雄，既有能够克敌制胜的强大身手，又有能够解除谜题的聪明才智。"《未知海域》系列"的主角德雷克就是这么一位冒险英雄，玩家心中是否也曾涌起这么一个疑问：是什么样的童年才让他成为现在这位大冒险家？新作在一定程度上交代了德雷克的过去，至此，这款游戏似乎已经达到了其表现力的巅峰，在各方面都处于一个极致的状态。不过玩家还是对本作有所期待，并指出许多改进点，本期我们邀请来系列的忠实玩家肯，谈一谈本作的优劣之处，并评论一下系列未来发展的方向，其他"《未知海域》系列"玩家们有不同的见解，也欢迎在日后投稿自由谈栏目来进行讨论。

《未知海域3 德雷克的诡计》
互动艺术领域的千柱之城



相信玩过《未知海域3》的朋友们，都会记得当金碧辉煌的乌巴城第一次展现在眼前时的一幕。与2代瑰丽华美的香格里拉相比，金灿灿的千柱之城显得更为富丽堂皇。所谓沙漠中的亚特兰蒂斯，乌巴城是历史上失落的文明古城，游戏通过互动艺术这一形式，再现了其最辉煌的一面，而这也成为当下大作井喷时期《未知海域3》的最佳写照——美不胜收，叹为观止。

前年《未知海域2》推出时，权威媒体满分，玩家好评如潮，可谓赢得满堂彩。其中游戏超高素质的画面给广大玩家留下了深刻的印象。如果现在回想起来该作，相信大多数朋友第一时间想起的除了上文提到的香格里拉外，或许就是异域风情浓郁的尼泊尔和风光旖旎的藏地山村了。在该作结尾，雪山清澈的晨光映照在内森的脸颊上，回想起冒险之旅的一幕幕，相信当时很多玩家都在为游戏出色的整体表现力赞叹不已。还记得当时有位朋友，用了一句很俗却不无道理的话来形容该作——在视觉表现上能够超越顽皮狗的，大概只有顽皮狗自己了。

经过两年的翘首等待，《未知海域3》如期推出，顽皮狗顺利实现了自我超越。而这一超越，是渐入佳境式的。

如果说伦敦小酒馆和地铁站关卡旨在通过细节层面的变化来表现技术进步的话，那么"斑驳树影下的法国古堡激情燃烧"、"追逐于艳阳高照的也门街市"等等桥段，则旗帜鲜明地亮出了顽皮狗作为PS3硬件技术先锋的看家实力。

不过，此后当我们登上游轮，看到那些在其他作品中只可能出现在过场CG中的自由奔涌的逼真海水，以及轮船倾覆过程中设计精巧程度媲美成龙巅峰时期动作电影的攀爬桥段时，除了啧啧赞叹外，真的难以用言语来形容当时的感受了。最令人发指的是，在本作的开发花絮影像中，主创人员眉飞色舞地谈到：那海水效果居然是既时演算的！

假如一款游戏在视觉体验方面已经做到了如上所述的多重惊喜，那么基本上已经够得上精品大作级了，但别忘了这个品牌叫《未知海域》。发生在鲁卡哈利沙漠腹地的高潮戏码，在将故事情节推进至高潮的同时，无疑也将玩家的视觉体验带向了巅峰，美轮美奂的乌巴城则成为德雷克冒险画卷当之无愧的点睛之笔。

相信很多人想说："顽皮狗，你们这样不给自己留后路地做游戏，让其他开发商该怎么活啊！"

当然，如果《未知海域3》仅停留在拥有一流的视听表现这一层次，那么本作肯定无法获得如今的广泛赞誉。游戏这一形式之所以能够作为"第九艺术"被越来越多的人所认可，最重要的前提之一是她拥有区别于其他艺术形式的本质特征——互动性。



一款在互动性方面没有亮点的游戏，画面再牛、配乐再动听、人设再优秀、故事再跌宕，也很难被称为神作。

那么，《未知海域3》在互动性方面，或者说得更具体一点，在Gameplay（游戏性）方面，到底表现如何呢？

就这个问题，笔者曾与几位资深玩友展开过讨论。负面观点梳理出来有以下几点：

1. 在这个打枪游戏成为绝对主流，强调自由度的沙盘游戏架构大行其道的时代，《未知海域3》线性推进的方式，自由度极低。代表的是落后的游戏制作理念。假如今后仍有续作推出，现有的游戏方式将会使玩家审美疲劳，前景不乐观。

2. 如今设计巧妙的游戏通常会对游戏场景进行充分有效的运用，使玩家在推进故事的过程中逐步熟悉场景（比如从一个街区到一整座城市），并最终深深地融入游戏中的世界。再看看《未知海域3》中，顽皮狗的主创们干了什么吧！所有场景，从庞大的伦敦地铁迷宫到人流熙熙攘攘的也门城镇；从巨大却细节丰富的废弃船坞到可纵马奔驰的沙漠荒原，主角们来过一次后就再不回头，这太烧钱了！如此不经济的做法，不仅提高了开发成本，而且这种通过不断变换新场景来给玩家创造兴奋点的做法，一定程度上会令主创们放弃在细节上对各个关卡进行精心雕琢。在经过了初玩的兴奋后，游戏的耐玩度会直线下降。

3. 德雷克能够骑马了，但马战只是取代了前作中的车辆追逐战关卡，玩家们在荒原上纵横驰骋的梦想并未实现。显然马战只是噱头，并未对自由度的提高起到任何作用。

4. 玩惯了各种"打枪游戏"的玩家如今对所谓"枪感"的追求是越来越挑剔了，不过本作中

本栏目文章仅代表作者个人观点。



的枪械，除了在种类上进行了调整外，射击手感还维持在前作的水平上。而在徒手格斗方面，本作除了增加了以一敌二时的应对系统外，就只是简单添加了几种格斗动作。前作那种打击感不强变化太少的问题并没有实质性的改观。这种在游戏关键要素上的裹足不前，无疑令玩家感到失望。

以上几点乍看起来都挺有道理，而且在《未知海域 3》那些真实感极强的场景中徜徉时，特别是走过喧闹集市的过程中，当你看到一扇扇拥有华丽装饰的店门，好奇的你也肯定会有一睹门后乾坤的冲动。但走过去却发现根本无法打开，面对这张无比精美的贴图，或许会有一丝这样的念头掠过脑海——假如本作的自由度能够高一点，应该会更好玩吧！

但仔细分析的话，前三点其实是基一同一个出发点来考虑的——现在不少采用高自由度沙盘架构的游戏很成功，《未知海域 3》在很多方面与这些优秀作品相比有差距。

但作为有着电影化鲜明紧凑主线的作品，沙盘式的高自由度推进方式，或许并不是最合适的选择。

原因试分析如下：

1. 尽管如今对自由度的强调是游戏发展的大趋势之一，但目前沙盘架构的游戏已有众多成功品牌。远有声名显赫的“《GTA》系列”，近有去年崭露头角的《荒野大救赎》等等。目前这种类型已然成熟，仿造跟风之作不计其数且不乏佳作。《未知海域 3》放弃系列自身强调主线电影化演绎的特色，跑到并不擅长的领域跟人抢地盘，即便成功，也只会成为这无数跟风之作中的一员。对于有着成熟稳健作风的顽皮狗团队而言，实在没有冒这个险的必要。

2. 游戏业是典型的创意行业，独创性始终是衡量一款游戏是否具有竞争力的标准之一。当一款作品在某些方面的独创性具有其他作品所无法比拟的优势时，那么该作无疑就是“The Best”。打上这一标签的作品，根本就不会为口碑和销量发愁。

《未知海域 3》的独创性表现在对电影化互动的执着追求上。用那句俗得烂了大街的广告词说就是：顽皮狗誓将游戏电影化进行到底。

其实“游戏电影化”早就不是什么新鲜概念了。十多年前，当那种把一些带着电影叙事特征的 CG 动画穿插于简陋的即时 3D 游戏画面的手法刚流行起来时，“游戏越来越像电影了”的说法就已经被广大玩家所津津乐道了。然而，如果我们现在回头审视当年看起来非常强调情节和人物塑造的“电影化”游戏，其实对电影手法的借鉴也还都是相当初级的。而《未知海域 3》中，对电影化桥段的处理，则可以说给玩家带来了真正媲美电影的视觉感受。别的不说，就说运输机在沙漠坠毁那幕。当飞机从货舱门打开到坠毁的全过程分毫毕现地展现在眼前时，相信没有人会怀疑这个惊心动魄的段落已经具有了电影大片水准。而且，坠机全程中穿插着玩家的攀爬与搏斗，可以说玩家是在与场景进行充分互动的过程中完成了这次绝妙的游戏体验。

从某种意义上来说，称《未知海域 3》是在“玩电影”也不为过。而在这个领域，目前似乎真的没有能和本作比肩的作品。换句话说，“《未知海域》系列”堪称游戏电影化的执牛耳者。将来若有《未知海域 4》等续作登场，选择继续在这一方向上领跑，无疑将会是顽皮狗的努力目标。

3. 从玩家的角度来看，《未知海域 3》的故事基本上就是典型的《夺宝奇兵》式的冒险电影剧本。这类电影情节设计讲究的是环环相扣险象环生，节奏则往往是急速推进式的。

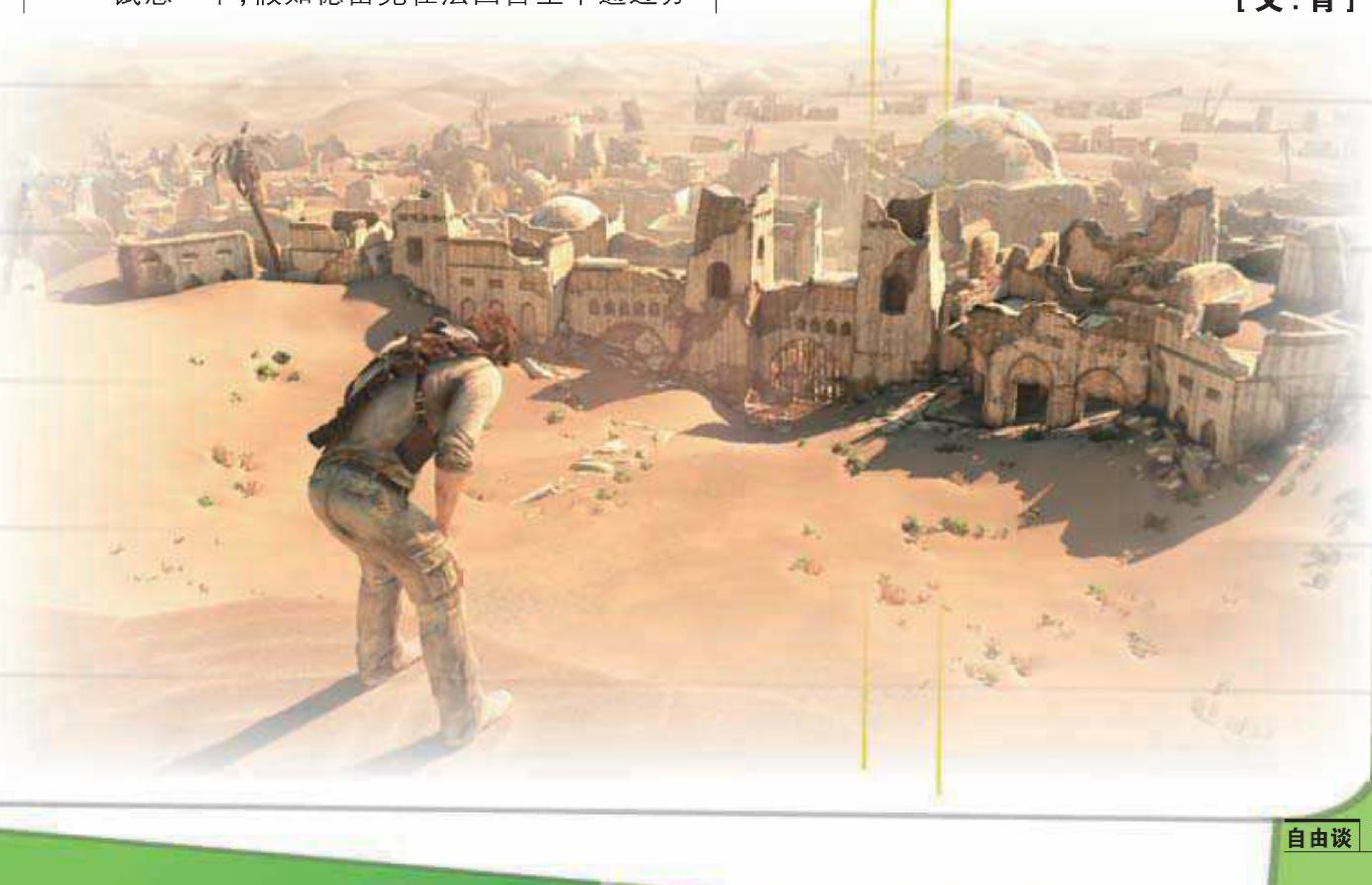
试想一下，假如德雷克在法国古堡中通过分析线索发现必需马上赶往叙利亚的古堡去接应同伴，而游戏中却设定玩家此刻可选择在古堡里随意游玩，中间还能接一些诸如用特定武器干掉多少敌兵等分支任务什么的，玩够了看够了再走，那么冒险影片特有的紧凑节奏便会被破坏。要知道，“《未知海域》系列”在诸多成名大作林立的动作冒险游戏中能够后来居上并树立自身鲜明的特点，这种对节奏感的高超掌控是功不可没的。

另外，成功的冒险影片还有一个重要特色，那就是不断给观众展现具有极强新鲜感的场景。比如让主角在具有异域文化代表性的古迹中展开冒险活动等。让观众在影片中大量地近距离领略平时很少能看到的东西，满足其猎奇心理，这是冒险影片把观众吸引到影院的重要法宝。这一原则对于冒险游戏同样适用。因此，假如《未知海域 3》也像诸多沙盘游戏那样搞一个城市给玩家探索，哪怕这个城市做得很大，哪怕城里的所有门都能打开，但一个城市始终只是一个城市，十分钟前刚刚狼狈地逃出叙利亚古堡，十分钟后却在也门的街市上跟着前女友闲逛，这种场景间的跳跃式切换带来的震撼感，和逐步探索带来的那种乐趣绝对是两回事。你可以终情于沙盘游戏带来的高自由度，但不可否认，电影化的线性互动也有其独有的魅力。

当然，上述关于游戏缺点的叙述中，第四点所阐述的枪感和打击感进步不明显的问题倒是比较中肯。假如主创们能在这方面再加把劲，相信挑剔的媒体与玩家都将彻底闭嘴。如今只希望在不远的将来，当《未知海域 4》登场时，我们能玩到一款更加完美的“船长”。

综上所述，作为全球玩家翘首期待的超一流大作，《未知海域 3》出色地完成了自己的任务。不仅把本世代主机上最优秀的画面呈现给了玩家，而且在游戏性方面在保持自身特点的基础上，为玩家带来了至高的游戏乐趣。因此可以毫不夸张地说，如果把浩如烟海的游戏世界比做人类建筑艺术的发展历程，《未知海域 3》无疑就是游戏中那座金碧辉煌的千柱之城——美不胜收，叹为观止。

［文：肯］



读编往来

兰州市耿家庄邮局99号信箱
游戏机实用技术杂志社
邮编：730000 Email:ucg@ucg.cn

《游戏机实用技术》新浪微博
http://weibo.com/ucgucg
《游戏机实用技术》腾讯微博
http://t.qq.com/ucg2011

插画：木仙&K.LL



★Capcom ASIA的官方专页从本期开始正式开张！该专页将以不定期的方式，为大家带来有关Capcom游戏的最新资讯。Capcom作为一家在中国玩家心目中很有人气的游戏公司，能够在《游戏机实用技术》上开设官方专页，充分说明其对中国市场的关注程度。如果你是卡饭的话，就赶紧来信把你的意见和感想发过来吧，我们会尽量转告Capcom ASIA方面的！

★一年一度的游戏大赏活动又开始啦！本次大赏活动同样有着大量好礼等你来拿，其中还包括即将于12月登场的最新掌机PSV！要想第一时间玩到PSV，来参加大赏活动也是不错的选择啊！不过大家别光顾着选游戏了，给杂志提出意见也是必要的哦！

★UCG编辑部又添新成员，关于他的自我介绍大家可以在本期的"读编往来"中看到。告诉大家一个小秘密，这位小编的编辑名与他的本名非常相似哦，感兴趣的读者不妨猜猜看？

Email 记忆的碎片：眼看离狩猎的季节越来越近了，可我没有"砖"啊！现在开始存钱都是浮云了，还好年底有个TVGAME大赏，成败就此一举了！我可不想2012的世界毁灭预言变成现实是因为我哦，哈哈。

这是我见过的最含蓄的"恐吓"……

既然你已经做好此等觉悟，就赶紧填写本期附带的表格寄给我们吧！

Email ice fire：287期的《黑暗之魂》攻略很好很强大，不过"围观洛克老师的100种死法"好像更有趣，强烈建议把它放在下期的光盘中。建议一下以后可以把小编们打游戏或制作攻略时的一些搞笑视频录下来放在光盘里，增加光盘的娱乐性。另外建议把一些游戏中的难点要点和较难奖杯的打法录成视频，毕竟单纯用文字的攻略有时不太直观，用视频的方式也会更易懂。

洛克你看，这封来信说明一个问题，比起你写的攻略，大家更喜欢看你的笑话。

首先谢谢你的支持，能对你的攻关起到帮助本人由衷地高兴。至于100种死法嘛……相信大家的游戏过程都差不多，"怀中抱妹杀"、群殴、背刺，本作要玩死你的方法数不尽数，还是要你自己去游戏中体会才有趣哦。

Email amy：本人是个住校生，家里的X360基本放着没用，以至于在校只能狂看UCG。现在每天晚上熄灯后在寝室里公开演讲UCG内容并且把自己打的最新游戏心得拿来和寝室同人分享，并且被大家亲切的称呼为游戏教授。要不以后弄个工作叫做游戏机实用技术全国巡回演讲吧?

巡回演讲就不用了，现在雇一个演讲专家不便宜，小编们(男性)也不乏可以凭长相直接把观众吓出去的(比如馆长本人)。您如果能把寝室的同学忽悠成同好就已经是善莫大焉了，前段时间和九老师追忆网战COD的经历，那寝室同学的表现真是让我们唏嘘不已……

太原市 陈其可：身为一名高二学生，我的英语实在太差了，所以求各位小编中的英语达人教授学习英语的秘技。另外为了提高词汇量，想买国外的游戏杂志，可是不知道该买些什么，求小编们推荐几本及其购买渠道。小的在这里谢过各位小编了！

学习语言是没有捷径的，只能靠自己的毅力。像英语是很多学校都会教授的，如果这种情况下都学不进去，那更别指望自己能自学了。国外的游戏杂志不推荐购买，因为邮费太贵，有那些钱真不如去本地书店买点外国名著之类的读物，绝对比看外国游戏杂志能学到的东西多。

本期名场面

好基友

《Kinect 迪士尼乐园大冒险》是纱迦一直非常期待的体感游戏，好不容易熬到游戏发售后，拿到盘的纱迦第一时间就召集所有有空的小编们到游戏室中去体验一番。熬过了初期教学模式后，纱迦终于找到一个迷你游戏的入口，进去一看，原来是滑雪关卡。出乎众编预料的是，滑雪关卡不但地形复杂，而且相当紧张刺激，纱迦玩得满头大汗，众编们看得也是不亦乐乎。此时画面中突然提示可以加入 2P 角色，狼来了趁机跳到了纱迦身旁。两人合力打通关卡后跳出来一个成就，名叫："一对好朋友"，狼来了见状兴奋地对纱迦大喊："看，连迪士尼都承认我们是好基友了！"

治感冒套餐

为了赶制《黑暗之魂》攻略，连日熬夜的洛克遇上气温骤降，最终不幸患上了感冒，每天上班都在拿着一卷纸巾包"云吞"。适逢麦当劳推出新套餐，早就想要试一试的纱迦便天天在下班时召集人马前去尝鲜，原本对烧烤、麻辣烫和快餐等上火食品最为钟情的洛克自然是他的第一个招募对象，可惜自知身体遭不起折腾的洛克感冒期间突然皈依我佛，改吃起素来，每次一听到要去麦当劳就高喊着"再见"然后跑去能坑死几个爹的快餐店吃起 2 块钱一大堆的红萝卜丝来。结果纱迦屡次组团尝鲜都因为洛克的不合作而无法成行，便戏称洛克说的"再见"其实是指"在麦当劳见"。终于，有一



天午餐习惯集体进食的众编实在受不了快餐店 9 元一份还只有三片肥肉的梅菜扣肉，集体宣称麦当劳推出了"治感冒套餐"，感冒的人吃了不但无压力，还能够迅速痊愈。

抱着对组织的信任，洛克咬紧牙关和众编步行了二十多分钟，终于来到了麦当劳，结果拿到所谓"治感冒套餐"时他脸都青得像个绿巨人，因为这套餐包括了一个用绿色饼皮包起大量蔬菜色拉和一小块鸡肉后构成的肉卷，造型和分量都比较迷你的玉米杯和一杯称为九梅汁的特饮，这辈子都没听说过世上还有九种梅的洛克抱着必死的决心，吃光了整份套餐，虽然味道素得不像是麦当劳出品，不过竟然感觉还不错。

神奇的是，吃完套餐后回到办公室的洛克的确觉得感冒有所好转，不过恐怕功劳并不是因为吃了什么"治感冒套餐"，而是在去麦当劳路上来回行走了快 40 分钟的路程，所以各位读者，运动才是健康之道啊！

天煞孤星

屋漏偏逢连夜雨，因为天气降温而感冒的洛克一日在玩《黑暗之魂》时突然屏幕一黑，陪伴自己多年的厚版 PS3 死机了，带着不祥的预兆重启后，他悲哀地发现 PS3 亮起了黄灯，还发出了三下刺耳的声响，正式宣告罢工。新小编稀饭跑去洛克宿舍围观这台神机的"遗体"时，竟然还看到洛克寝室一角堆放着 PSP、NDS 和 X360 等主机，便禁不住赞叹着洛克老师不愧是土豪。结果这一下勾起了洛克的伤心回忆，话说他先是 PSP 刷机惨遭变砖，然后又是 X360 三红，如果这两个还算是常见的事情，他竟然连 NDS 下屏移位都碰上了，现在又是神机连带着他的《黑暗之魂》二周目存档寿终正寝，惟一幸存的，竟然只有一台 Wii！

"果然还是老任出品的东西结实，话说你用这 Wii 玩过啥游戏来着？"

"《怪物猎人 3 tri》………………"

"……………………然后呢？"

"然后…………然后就没有了……"

@ Email 丁少楠：突然发现《大地王国 罪与罚》是 2011 电视游戏大奖最佳 RPG 提名，看了下制作班底不弱的，这年头主机上优秀的美式 ARPG 游戏不多，而且这作感觉有战神的味道，动作性蛮强的，画面也很炫，绝对是匹黑马，希望 UCG 能多报道下这游戏的一些信息，这样就有多点的玩家能了解到，就目前来看，知道这游戏的真是寥寥无几，可惜啊。

《大地王国 罪与罚》之前曾在之前的杂志上做过两页的前线。其实我也一直在关注这部黑马之作，但到目前为止还没有更多的消息放出。当然，请读者们放心，UCG 是不会错过任何一款优秀的游戏的，俗话说得好，好酒不怕巷子深，只要《大地王国 罪与罚》的实际游戏品质真如同它在预告片中所展现出来的那样，UCG 就一定会做后续的相关内容报道的。

@ Email 在河北山城的小伙子：边做作业边写这封信，天冷了，听着《山城》这首音乐，有些想家了。每次看到隔壁宿舍那位玩 PSP 的仁兄，羡慕忌妒恨……每次想到自己快奔二了都没游戏机，凭轩涕泪流……

奔二这词头次听说，你发明的这词儿让编辑部一干奔三人士情何以堪！

本期流行游戏

《战国 BASARA3 宴》

胜负师、八重樱、狼来了

全角色满级真心不是问题，"电光石火の兵"真心问题很大。

——刷了 3 个晚上依旧无法在 5 战战斗内统一全国的八重樱忍不住大吐苦水

《刺客信条 启示录》

金馆长、稀饭、奈落、铃

埃泰尔和 Ezio 用行动告诉我们，相隔几百年岁月的两个人也是可以搞基的！！

——腐女状态全开的铃冒着红心眼说道

《初音未来 女歌手计划 扩张版》

九兵卫、狼来了、八重樱

这次最高难度太容易让手指抽筋了，真是又爱又恨啊！

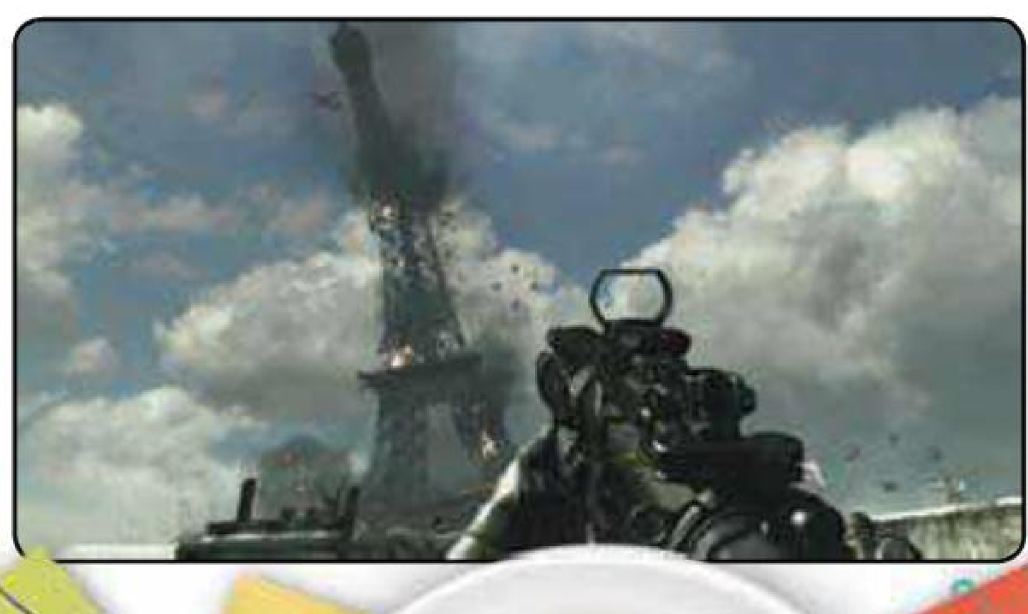
——对初音欲罢不能的九兵卫

《COD 现代战争 3》

稀饭、华尔兹、纱迦、九兵卫、金馆长

你怎么就把埃菲尔铁塔给炸了？

——不明真相的洛克问正在打单机战役的稀饭



聚会预告

韶关天下聚会——ACCG冬日祭



每次漫展的例牌节目又来了，本次天下聚会以主机试玩为主，还有分时间段进行掌机游戏的联机等等。通过更多的互动游戏增进玩家们的友谊。（其实就是基情四射的地方）

活动地点：韶关市西河青少年宫

活动时间：2012年1月15日 9:00-17:00

试玩游戏：X360体感游戏、水果忍者、PS3高达VS高达极限进化（暂定）

活动早上掌机试玩游戏是《怪物猎人P3》和《太鼓达人DX》，下午是《高达VS高达NP》、《潜龙谍影和平行者》

活动赞助商：乐漫地游戏体验中心（韶关店） 国王电玩

《水果忍者》的试玩模式是街机模式，我们将设立分数线，玩家的分数达到或超越分数线将有特定的礼品。分数线越高当然礼品的等级也越高。各位玩家要好好加油啊。

还有精彩的《高达联合VS扎夫特2》街机试玩，本次乐漫地游戏体验中心（韶关店）将提供4台街机供玩家们试玩，试玩方法如下：

以2位玩家为一组，一组一组来进行，输了那一组换下一组上。连赢最多那组可获得礼品一份（才不会告诉你试玩是免费的）。关于PS3《高达VS高达 极限进化》的试玩暂定方法时间是一盘，已经2位玩家为一组。一组一组来进行。如果漫展当天不能提供高达VS高达极限进化我们会更换其他游戏，具体另行通知。

掌机方面我们将画出一块区域给各位玩家联机，活动当日不提供充电服务。

项目负责人：M叔 QQ：492240881

联系电话：15992980846（尽量短信）

活动Q群（肛大木掌机交流群）：80950649

官方论坛：accg.5d6d.com

官方新浪微博： ACCG组委会

最终解释权归ACCG组委会

西安天下聚会

地区：陕西省西安市阎良区爱玩电玩

聚会名称：有你更快乐（爱玩天下聚会）

聚会时间：2011年12月18日（星期日）

聚会地点：西安市阎良区爱玩电玩

报名手机：18991330030（请注明姓名、联系电话）

报名QQ：815543392

报名QQ群：64017300

报名联系人：张鹏

预计规模：100人

聚会口号：有你更快乐

聚会内容：PSP游戏联机，PS3 WII XBOX360游戏试玩

聚会流程：报名后经确认按活动日期参加活动

具体项目：PSP游戏联机对战（怪物猎人3，山脊赛车2）

XBOX360超级街霸对战，实况足球2012对战，体感游戏试玩

PS3 3D游戏体验（GT5、神秘海域3）

@ Email 你是我流年里不舍的温柔：拿到286期之后就来了封Email，作为一个女性FPS死忠，这期UCG让我澎湃了，特别是《COD MW3》的海报！还有详细的攻略让我把《COD》白金了，感谢UCG的细心努力。看了光碟，解说的女声是八老师么？好好听，另外很期待八老师的COS阿娅。

很遗憾，那个女声并不是我，而是UCG聘请的专业解说员。至于阿娅嘛，COS的成本并不高，至于像不像，呵呵，就要另说了。

@ Email 夕颜：看到好多读者来信都说各位的作息时间极其让人猜不透，俺现在也有这个疑问，因为每天睡觉太晚，导致我的记忆力严重减退，想向各位请教一下啊，你们每天是靠什么保持精力充沛的，现在我每天第一节课上课都是“飘”着的，有什么好办法可以保持精力充沛呢，请赐教。

保持精力充沛的惟一途径就是有规律的作息，特别是熬夜更是万万不可取的，转天没精神也就罢了，最关键的是对身体的损耗也相当大。不过这番话从小编们口中说出来也没有多少信服力，因为小编们就是经常熬夜加班的人。至于为何还能保持充沛的精力，惟一合理的解释就是“对游戏的爱”在发挥着兴奋剂的作用吧……

@ Email 荣圣光之血耀：借八老师吉言，由于游戏玩得很多，历史和英语大丈夫的，但数学挂了啊……悲剧，看来玩游戏对数学貌似没有提高啊。

其实还有这样一款能提升数学能力的游戏，叫做《数独》……

新编报到

稀饭

各位读者们大家好，我是新加入UCG这个大家庭的小编稀饭。如果有比较关注“游戏进行时”栏目的读者可能会记得，我当时的名字是FAN。和前辈华尔兹一样，我也是阳光学员出身，在刚加入这个UCG编辑预备役团体时还是一个什么都不会的普通玩家，不过在经过一段时间的锻炼后，终于掌握了编写攻略的方法，陆续承接了几部作品的特快专递后，进一步改进了自己的缺点，最终才得到了来编辑部实习的机会。这里也和其他阳光学员们共勉，希望能够早日看到他们和我一样成为一名正式的游戏杂志编辑。

来到杂志之后，我先后撰写了《杀出重围 人类革命》、《COD现代战争3》等游戏的攻略，不知大家对当时标注的FAN这个名字还有印象吗？本人主攻欧美系的游戏，不过在车枪球里头只对枪有较大的兴趣，最喜欢的还是《上古卷轴》和《龙之世纪》还有《辐射》这一类欧美式的RPG。当然，作为一个玩日式游戏长大的80后玩家，我也会玩一些日系的游戏，不过传统的RPG基本上是不玩的，倒是一些风格独特的游戏如“《啪嗒嘭》系列”、《大家的节奏天国》和“《莱顿教授》系列”比较对我胃口。

■明年最期待的X360游戏之一。



和很多玩家一样，我对ACG都很有兴趣。尽管在大学毕业后我便渐渐地不再看动画，阅读日式漫画的时间也变少了，不过其实还是宅性不改，迷上了美式漫画和美剧，每天起码都要看一集美剧，实在因为工作忙抽不出时间，也要去看看预告片，目前正在追的美剧有《Castle》、《The Good Wife》和《House》等等，是典型的连续剧迷，情景剧则是一部也没碰过。除此之外我也喜欢看侦探小说，不过和钟情日式本格推理的八重樱老师不一样，喜欢的都是欧美硬汉派的侦探小说，例如最近才读完的《父之罪》。希望在为大家贡献更多优质攻略的同时，也能够与各位读者多多交流大家喜欢的美剧和小说哦。

众编苦手游戏小调查

八卦角

Email 电波男：确定最近没有外勤任务之后开始补之前欠下的大作债。老衲算的上是游戏狂热者，但是无奈技术啊……所以想问问看众编会不会有什么苦手的类型？特别想知道胜负师怕啥。

我苦手恋爱类游戏，尤其苦手黑长直知性美爆炸身材御姐，所以各位如果想折磨我的话就多送御姐的美图吧。

本人比较苦手美式 RPG，无论是角色还是节奏都完全对不上自己的类型。不知要干什么、不知该去哪儿，不知如何寻找乐趣，“三不知”主义。或者说还是因为自己的英语以及对美式文化的理解还是太过肤浅了……

小时候胆小，最怕玩恐怖游戏，现在最苦手的是益智类游戏，上期 3DS 应援团里的尼克利 XX 看着就想死。

我苦手 FPS 等镜头晃动严重的游戏，因为看一会就会晕。当年玩《镜之边缘》的时候每玩半小时就要休息两个小时以上。

赛车游戏是我最不擅长的类型，《汽车总动员》这种算是我能接受的极限了——对不起修正一下，调了秘技后能使用无限加速和抢先起跑的《汽车总动员》是我能接受的极限。

因为以前是 PC 党，熟悉鼠标键盘后对家用机上一切枪类游戏统统苦手，无论怎么努力都无法适应右摇杆瞄准……

患有严重的第一人称视角眩晕症，看到枪车球就想死。

没有什么特别苦手的游戏，若是为了工作或是为了奖杯都可以玩一下。只是车枪球相对玩得少，美式 RPG 基本不碰。就算是游戏杂志编辑，能够真正拿出来玩游戏的时间其实并不多，何必在自己没兴趣的游戏上浪费时间呢？

稀饭

所有狼来了喜欢的格斗游戏我都苦手！

Email 吉林市：眼见着这天是一天比一天凉了，咱们这边都已经下雪了呢。身为一个玩家，每到冬天都觉得很痛苦，为啥呢？因为打游戏的时候不敢让房间太热，怕三红，可是房间不热的话我就会手脚冰凉，最严重的时候连按手柄都没有知觉了。后来我在网上查到泡脚能加速血液循环，有助于祛除体寒，于是我干脆一不做二不休买了一台泡脚盆，能自动加热的那种哦！一边泡脚一边打游戏，就这样一打就是 2 小时，既满足了游戏瘾，又起到了保健作用，绝对是一举两得！小编们也可以考虑试一下哦！

这个方法听起来的确不错，不过坐上两小时一动不动，就算手脚不再冰凉，屁股恐怕也早已麻了吧，所以还是每隔半小时起来活动一下比较好哦。

帮忙

剧本：九兵卫



Email 杨霖：事先声明，本人忍着右手拇指关节炎的剧痛，从光棍节开始了《初音未来 女歌手计划 扩张版》的征程，通过斩妖除魔，过五关斩六将，途中还遇上 BOSS——小 P 从大约一米六的地方摔下来，当时我还想着要报废了，结果 BOSS 居然被我打败了，小 P 毫发无伤，就连屏幕都没有摔坏，真是庆幸啊！扯远了，讲回初音。本作中新增了许多新曲目，一些熟悉的曲目也重置了，如《消失》、《右肩之蝶》等，而且难度比 1 代和 2 代更有挑战性，《右肩之蝶》的 extreme 难度还真比 2 代难上几倍！5 首 9 星的曲目更是大呼过瘾，不过在星星的设定方面还真是有点马虎，就像《炉心融解》在 2 代是 8 星，但在本作中也是 8 星就有点失衡了，对比起本作的其他 8 星的曲目，《炉心融解》还真上不了 8 星的档次，这个平衡性有待提高。虽然本作的难度已经够高了，但依然把《激唱》作为 BOSS 恐怕也不合理吧，有了《消失》到《里表……》这 3 首曲目的加入，《激唱》真算不了什么。为何 9 星标红的还是《激唱》啊？说说服装，本作的服装真是无可挑剔了，《电脑战机》、《战场女武神》等的服装客串，真是够丰富了！不过



缺点还是有的，就是本作的 loading 的插图太少了。总之，在 PSP 的末期能玩到高素质的《初音》，已经满足了，狼和九老师应该有同感吧？

有爱一切皆有可能，祝你早日把全曲目最高难度达成全连，然后我们会颁发给你……一根大葱！

关于服装，狼本人是 MEIKO 的粉丝，虽然新增的几套服装都还不错，但毕竟只有“几套”，相比起初音的服装数真是反差巨大，制作组偏心啊！对于读取时插图偏少的问题表示赞同，不过绝大部分图片的素质都非常高，因此也算弥补了数量上的问题吧。最后就是难度方面，真的好难啊！目前卡在倒数第二首《ロ－リンガ－ル》上，一起加油吧！

Email Harold：不知道小编们有谁看过《铁甲钢拳》这部电影没？它的时间设定在2020年，而在影片最后两个主角机器人对决的舞台最上方有一圈广告的牌子，而其中一个赫然写着Xbox720……是不是预示着Xbox720将会在2020年推出？或者说电影的编剧是个Xbox粉丝？



其实这只是微软植入电影中的一个恶搞广告罢了，但从另一方面也展现出微软对自己主机的绝对信心——撑到2020年那是肯定木有问题的！

黄雀在后

剧本：纱迦



283期特别调查中奖名单揭晓

在283期杂志上，对于来年的UCG是否取消光盘进行了一次调查。读者们的踊跃程度出乎我们的意料，火爆程度仅次于一年一届的大赏。

据统计，在所有的有效来信中，赞成取消光盘的读者比例为34.3%，反对取消光盘的读者比例为65.7%。具体的意见我们已经详细记了下来，来年会根据这一结果，慎重考虑改版方针。

283期特别调查的3名中奖者目前业已产生，他们分别是：

大连	石博文	奖品	3DS
北京	王昊儒	奖品	3DS
上海	陈海峰	奖品	PSP

石博文获奖感言 此时，心情分外感慨啊！还是先各种感谢啊！作为一个高三的学生最近蛮辛苦的，抑郁了这么久果然有一件激动人心的事情。当然投稿的时候就有一种强烈的预感觉得自己一定会成为幸运读者啊！毕竟，读了这么多年的UCG，超级喜欢啊！话说这几年除了UCG、Xbox 360专辑，看过的课外书还真不多，虽然对游戏有着极高的热爱，总是想写写攻略，可是一直木有时间，总算今天也是出了一份力啊！（以前总跟同学开玩笑说，UCG也是个国家刊物啊，多玩玩游戏去投稿，还能得个大学的自主招生名额啊。）希望UCG越做越好，当然也盼望多有这样的有奖调查……总之就是很开心，我是先放下了北大的自荐信来写这个获奖感言的，因为我的确就是如此的喜欢UCG啊！

王昊儒获奖感言 买了3年的ucg，这是我第一次投稿，篇幅不是很长，但句句都是真情实感，也抒发着3年来我对ucg的深厚感情，每期的大作试玩，每期的游戏预告，旋律优美的Ending song，还有一些小编游记都让我难以忘怀，这也是文字图片表露不出来的。对于获奖，我很意外，毕竟那么多投稿的人里只选了3个人。没其它的，我只想说我是真心喜欢ucg，用心在看ucg，自然会有发自内心的感受。

上海市 有熊出没：中东地区的assassin文化一直都是我的挚爱，《刺客信条》这种以刺客为主角的游戏当然也不能错过。我发现每次我玩《刺客信条》玩到废寝忘食后，都会做梦梦到自己化身为刺客在充满异域风情的城市中飞檐走壁，即便是醒来后也有很长一段时间无法分清梦境还是现实，走在马路上看到房檐就想着爬上去……不知道众编们是否也有这种情况出现？



这有啥的，当年我连打10遍《恶魔城 月下夜想曲》的时候，看到马路上的路灯都想打碎捡钱。

Email 徐龙：我真的不知道该说什么好，每次我都是隔上几天就去看看来没来新书，有时候还一天去两次。我现在跑不动了，请各位UCG小编明示，小弟我应该啥时候去一次书报亭。要不UCG出个包年啥的，我也不喜欢每期都跑书报亭。也不想每期都在网上订购，一次又一次的操作比较麻烦，咱们何不来个一次订上一年的。大家都开心？回回你们出书的速度永远都比不上我想看新书的欲望，我是束手无策了……国庆期间我足足等到13号，平时说10号就到了，那几天我真是望眼欲穿啊，天天跑书报亭，大妈都被我折服了。只能希望UCG在越办越好的前提下。在效率上达到更快吧。

其实除了合刊、特刊当期以及之后的一期，我们杂志的出版时间都是14天或15天，因此你买到杂志之后大概再过14或15天就能买到下一本新杂志了。如果你们那里的杂志上市速度经常变动，这不是我们的问题，而是你们那里书商的问题。另外你可以到邮局那里订阅全年杂志，但邮局的效率说实话远不如快递那么高。这里强烈推荐你多关注ucg.cn的官网，或者是我们的微博，可以第一时间得知新刊上市的消息。

如果你喜欢 UCG，不要容忍任何一个缺点；如果你讨厌 UCG，请在这里发泄你所有的不满！

本期大奖



北通 MVP 球王 2 无线六轴震动手柄　1名

一等奖　2名



北通MVP特洛伊无线震动版手柄

二等奖　3名



北通原生铜HDMI高清线

10B 互动信箱礼品名单

大奖　北通MVP球王2无线六轴震动手柄

汉中	唐翰琛

一等奖　北通MVP特洛伊无线震动版手柄

上海	顾春军	莆田	陈少峰

二等奖　北通球王 2 震动版

普洱	蔡真尧	贵阳	刘　冰
福安	王夏涵		

三等奖　北通USB数据线312

肇庆	陈立恒	成都	李福旭
四平	王新东	深圳	张庆斗
北京	王　功	广州	马　超
上海	尤　树	福州	詹　胜
天津	区民仁	武汉	文卓绝

三等奖　10名



北通原生铜USB高速数据线

本期问题

1. 你有没有玩过本期的强作袭来和攻略透解涉及的游戏，请说说你对这些内容的看法。
2. 请说说本期光盘内容是否具有吸引力。
3. PSV 即将发售，你觉得我们该如何报道此事？比如制作哪些内容。

（本期互动信箱抽奖活动截止 2011 年 12 月 24 日，平信以邮戳为准。）

友情提示：如果只对某一主机的周边感兴趣，请在来信中特别注明，我们会尽可能地为你调配。

1 电子邮件：ucg@ucg.cn
2 邮政信件：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社　邮编：730000

一刀有话说（特别版）Vol.42

2010 年，“游风艺苑”栏目举办的“月度最佳作品评选”活动受到了广大读者朋友的关注与支持。今年我们的赞助商“友基科技”决定继续冠名赞助这个系列活动。而且，与以往半年的周期相比，本次活动将会为期一年。这次我们依然采用了月度评选的形式。参评对象为每月两期杂志刊发的 12 幅稿件。而具体评选方面，除了 UCG 编辑提供评选意见外，我们的官网（ucg.cn）投票系统也将对来自读者和网友的看法加以统计，从而评出更令人信服的月度冠军。

奖品设置方面，友基科技将负责提供旗下的新款数位板产品作为月度最佳作品的奖品。此外，我们还设立了的数量不等的参与奖，未获冠军的优秀稿件作者将会得到价值 30 元左右的各类精美 ACG 周边书籍。



具体到 12 月份，奖品设置如下：

优胜奖（1 名）： Rainbow 3 数位板（全新上市， 价值 799 元）
参与奖（8 名）： 精美 ACG 周边书籍（价值 30 元左右）

另外，在活动接近尾声时，将会像往年一样，以每月入围但未获得月度冠军的优秀稿件为范围，进行“无冕之王”的评选，奖品同样相当丰厚。因此，未能在月度评选中夺冠的朋友，千万不要灰心。是金子总会发光的，好作品始终会脱颖而出的。OK，大家赶快把自己最得意的作品发来吧！

呼和浩特 谭智皓：本人在暑假买了 X360，《战争机器 3》发售后不久就入手了正版作为我的生日礼物，可当我买了 UCG 开始研究攻略时，心情却有一点失落。整个杂志上《战争机器 3》只占了区区几页，没有成就的相关说明。虽然在后期的杂志上有了补充，不过我还是接受不了把《战争机器 3》拆成几个部分再介绍的形势。其实我很体会小编们在截稿前辛苦地做攻略却无法写出太多介绍的辛苦，不过我觉得其实你们不用着急，可以等在下一期有充足时间后再做一个详细完美的攻略，让我们一次就能大饱眼福，享受着神作的魅力。这就是 Xbox 的玩家、《战争机器》粉丝的幸福了！

其实我们也很想按你的要求来写的，这样编辑们也会轻松一点。不过如今美式打枪游戏流程一般就七八个小时，就算普通玩家入手时间比编辑们晚一个星期，只要用两三天时间就肯定能通关。因此如果编辑们不努力在前一期赶出来的话，那么流程攻略几乎就发挥不了作用。但相对的美式打枪游戏都附有网战等附加模式，而这个模式的详细心得也不是短短一期杂志的准备时间就能摸清的，因此连载是必然的。至于其他游戏，我们会考虑采用这种做法的。

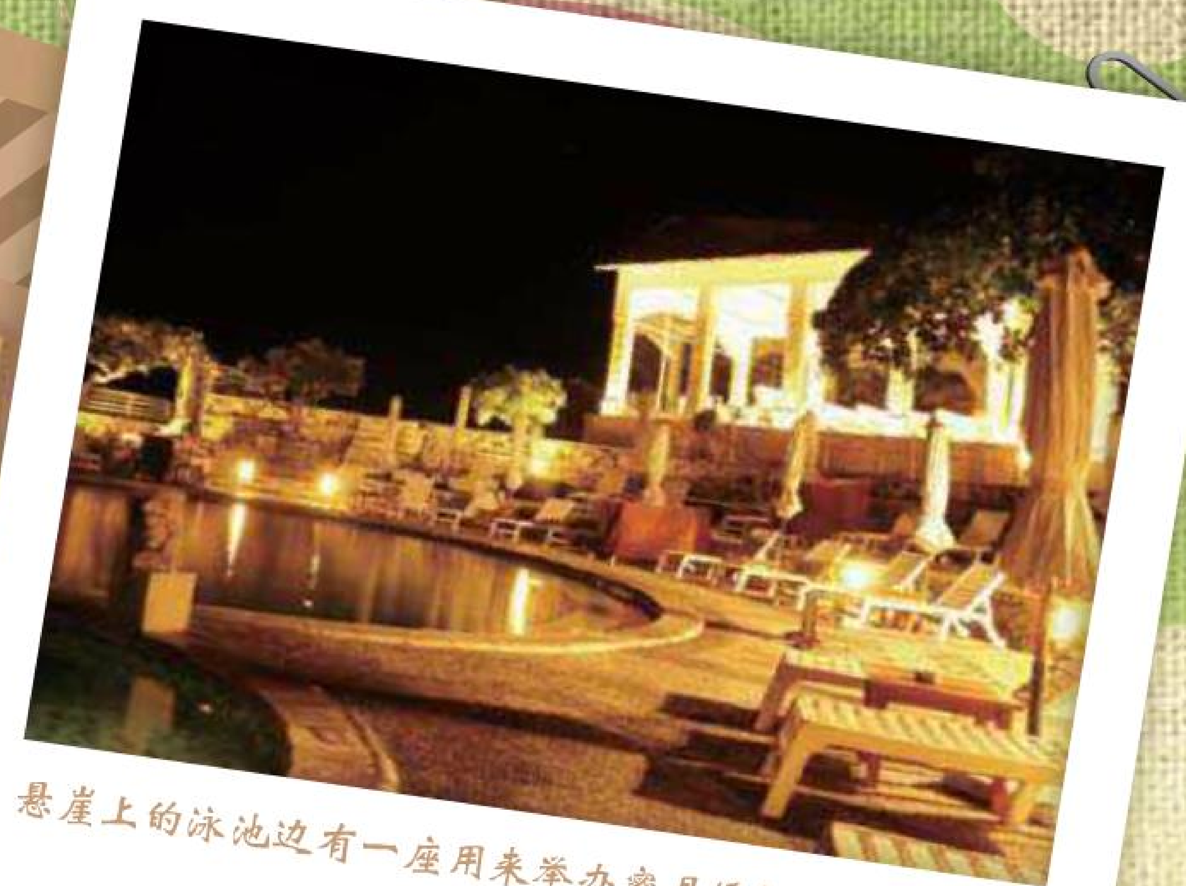
猛拍一砖　被拍人：星夜

Email 诺克特 · 斯特莱夫： 看到 286 期的游戏情报站“《怪物猎人 3G》目标销量 120 套”文中的“上半财年任天堂最畅销的游戏是 PS3 的《怪物猎人携带版 3rd 高清版》”，我顿时石化了。老任出《MHP3》高清版了么？还是出在 PS3 上的。

EDITOR'BBS

小编寄语

努力工作，拼命玩！



悬崖上的泳池边有一座用来举办蜜月婚礼的玻璃教堂。

摄影：星夜



★抽空休了年假，去了一趟有"天堂之岛"美誉的巴厘岛。有一些风景确实令人终生难忘，个人最喜欢的还是所住的酒店——建在悬崖之上的一个度假酒店，有正对无边大海的无边际泳池。早餐的餐厅也是在悬崖上，左边就是当地著名的情人崖，俯瞰海面是一群冲浪高手与风浪搏斗。沿着悬崖边的小路向下走，一路都是傍崖壁而建的简易房子，有卖冲浪板和服装的小店，有喝饮料与吃饭的餐馆，也有租给冲浪爱好者的公寓。据说有不少澳大利亚人来这里过冬，一住就是一个月，平常就住在这种简陋却充满当地风情的地方，租个摩托车到处溜达，或者到处冲浪。走在这条崖壁小街上，对"世外桃源"有了另外一种感悟。

★巴厘岛最宽的马路只有双向四车道，最高的楼不超过椰子树，多数道路比较破，所有当地人都骑摩托车，都不怎么遵守交通秩序，加上弯道、坡道多，坐着导游的小面包车真是有点心惊肉跳。说起来当地人真是个个都是雕塑家，每家每户都有各种雕像，都有一座属于自家的小庙，但凡盖房子都是先把家庙盖好了才起房子。真是一个虔诚的地方。

本期个人签名

度假归来就是截稿，这就是从天堂到地狱的瞬间转换呀！



※最近午休时间都会边看一集《DEXTER》边吃饭，看着剧中的各种尸体和血浆还能把饭咽下，感觉自己真是越来越重口了……话说回来《DEXTER》真是部神剧，再次强烈推荐，现在一直在补这个和《Breaking Bad》，新剧根本没时间看。

※《黑道圣徒3》收录的歌曲深得我心，每次开车出任务的时候首先将音响打开，感觉还真有些惬意，再加上游戏的HIP HOP风格都是我喜欢的。不过本作的车实在太坚挺了，和它一比《GTA》里的简直就是玻璃做的。

※最近忙到没时间打《COD WM3》，结果某天在回读者来信的时候看到一条惊天剧透，"XXX死了"。是对我没有抓紧时间玩的惩罚么？不用这么狠吧。

※华尔兹觉得电梯中是个很神秘的场所，它好像有某种魔力一样，无论在外面聊得多么起劲，进了电梯里都可能变得沉默不语。同乘电梯的几个人，有一些素不相识，每个人都都有各自的生活，宁静到窒息的电梯中，大家都在思考些什么？

本期个人签名

没有NBA比赛的冬天。



［铂］Capcom厂商专页在多方的努力之下终于开通了，可喜可贺！我这二十年的卡饭可谓心潮澎湃，各位卡饭对这个栏目有什么意见和想法尽管提，我们会及时反馈的。

［金］上期在截稿前顺利拿下"船长3"的白金，这期截稿前一瞬间又白了"战国香蕉宴"，让我觉得游戏者总是拥有多姿多彩的人生，因为永远都会有下一个好游戏。

［银］新来的实习小编随大流学打《苍翼》，想联上网看看能不能遇到高手学习学习。结果搜了十分钟，还真遇到了一个70多级的神人，在延迟一秒的情况下用各种延迟专用打法把人打得满地找牙。这家伙的经验值有7亿！当初我和九老师刷到50级（5800万经验）就已经刷得痛不欲生，7亿是个什么概念？一直坚持忍受各种延迟的网战，得是件多蛋疼的事儿啊！

［铜］看了几集《男人帮》，感觉没有想像中出色，台词部分的确有不错的，可以让人思考或会心一笑。就是情节设计有不合理，也有硬伤，宣传语自比《欲望都市》，但还达不到美剧的节奏感与环环相扣。国产电视剧目前还是期待《爱情公寓3》能不能给些惊喜吧。

本期个人签名

十一月还穿短袖短裤，全球变暖真是不得不信。

【天气】下了几场雨后天气开始转凉，但刚穿上长袖没几天，气温又回升到必须短裤背心的高度，紧接着又突然降温……在这种较为两极化的温度变化下，编辑部里的数名小编都得了小感冒。各位读者不要贪凉啊。

【宠物】Woody近来真是越来越痞，某天朋友把名叫"火火"的雄性金毛牵出来一起玩，火火跑过来卖萌，我摸了摸它的脑袋，这时吃醋的Woody就对着它一个劲地吠。火火毕竟也4岁多了，怎么能被我这只才刚满一岁的小朋友把气势比下去，于是两狗当即就干架起来。虽然最后Woody被强压在地上，但火火的嘴巴被咬破了，作为"家长"的我不知道为什么在教训Woody不应该惹是生非的时候还有种奇怪的自豪感（汗）。

【PSV】PSV的香港预定时间为11月26日（星期六），大家可从当天上午11点起前往PlayStation Partner Shops及HMV分店预定，或在Sony Store网站和HMV网站预定。目前已和《掌机王SP》的同事们商议一起去排队！

【游戏】《苍翼默示录 连续变幻EX》要来了！《忍道2散华》要来了！《灵魂能力Ⅴ》要来了！一直到明年狼的游戏生活都会很充实。惟一纠结的是《忍道2》首发没有中文版……



本期个人签名

减肥！就这！

【新加坡】短短不到一周的新加坡之行让我彻底爱上了这座城市，你很难想像一个距离我们数千公里之外的异国能与中国有着如此相似的文化氛围，甚至有种“身在家中”的亲切感；新加坡的文化包容性也堪称亚洲之最，非常适合短期旅游观光……总之，今后一定要再去旅游一番！

【AFA】在新加坡亚洲动漫节AFA的采访得到了主办方的全力支持，作为中国惟一一家受邀媒体，这次在AFA期间收获或许比过去都多，这是我参加过的最完美最充实的漫展！

【初音】AFA的另一个重要组成部分是连续三天的日本动漫演唱会，其中包括初音的MIKUPA演唱会。在现场看到葱娘的LIVE实在是太燃了，能和几千名初音同好一起狂欢、能从每一根血管亲身体会到这位虚拟歌姬的魅力，无憾！

【COD】因为这段时间忙于工作，《MW3》网战的进度缓慢。这一作的网战变化太少，难免会觉得有些疲劳，很多玩家都是出于习惯在战场上继续厮杀，不知道明年是否会有些新的进化……

本期个人签名

See you next time in Singapore！





★最近和几个香港朋友组团报名参加了一项定于明年举行的成就大赛，大致说来就是5个玩家组成一组，统计一年下来一组打的成就总数。具体规则很多，比如成就必须有时间戳、严禁修改等等。由于比赛从来年1月1日才开始，于是我做出一个艰难的决定：2011年接下来的时间就不打成就了！把手上的30多张成就神作统统留到明年再发力吧！

★《COD 现代战争3》是本期内天天玩的游戏，不过对战模式至今为止就打过两个小时左右，其他时间一直在打特别行动模式。目前的进度是生存模式全15波加任务模式全48星都已搞定。除了一个训练关和一个潜入关，我的任务模式都是和好友双打完成的。其实我知道单打更简单，但依然享受于这种和好友合作的乐趣。接下来应该就是合作通《光环 战斗进化 周年纪念版》了。

★近的不好吃，好吃的不近。一直以来这都是编辑部附近餐馆的写照。结果每天一起吃饭的人分裂成了三派，分别是无所谓派、远足派和就近派。由于每天都要发生争论，如今大家终于采取了最原始的办法——划拳。由每次划拳的胜者来决定今天吃什么，其他人必须无条件服从。好吧，我承认这的确是解决争端的一条妙招。

本期个人签名

身无彩凤双飞翼，日本人的英语おかしい

为了在《MH3G》发售后不至于手生，现在每天都抽空和实习编辑宇宙以及《模魂志》的龙飞联几局《MHP3》。俗话说温故而知新，在联机过程中也逐渐爱上片手剑和长枪这两类易学难精的武器。特别是片手剑在熟悉战术后那无比连贯的攻击彻底将本人折服，看来新作的开荒武器要考虑换换了。

“在新时代里，我们是不是可以试着缓下自己的脚步，少玩一点，玩精一点，并且学会等待，我觉得这很重要，等待花开，等待果熟，等待不同时段的不同游戏，等待一款佳作用繁复的工序细心制作”——游戏如此，生活依然。

趁着上期截稿的休息时间，抽空将宿舍来了一个大扫除。在漂白水、清洁剂和杀虫剂的联合攻击下终于将顽抗多时的小强军团尽数消灭。一想到以后再也不用担心衣服破洞，或是睡觉起来后发现一只小强正从眼前爬过，不禁泪流满面……



本期个人签名

为服役多年的PS3纪念一下，欲知详情请出门左转看本期名场面……



某天夜里加班的时候接到了家里的电话，母亲用很平淡的语气跟我说：你赶紧回来看看你姥姥吧。我自然心里有数，不是情况太紧急的话家里很少直接打电话，这句话的潜台词无疑是：回来晚了就看不成了。其实老人的情况我们都心知肚明，现在能做的只能是尽量减轻痛苦。不过老太太这一辈子已经活得足够精彩，中国近现代的几件大事都有份参与，经历足以写成一本历史小说，年近米寿，可称喜丧。

聊点轻松的话题，《现代战争3》的网战感觉做得不如《战地3》，地图过于复杂，出口和道路太多，经常莫名其妙地被不知从何处冲出来的人干掉，一局TDM下来，所有参战人员都像是无头苍蝇一样到处乱撞，撞到人就杀，被人撞到就死。原来打“《COD》系列”网战时候我最喜欢的HQ模式（因为战略性比较强）更是一团乱麻，双方反复地火力覆盖HQ所在地点，想过去抢HQ根本就是痴人说梦，除非整体实力强出对手很多，否则根本不能玩出这个模式的精髓。一局下来经常是三十多杀三十多死，没办法，你想不死就别去抢HQ，不抢HQ玩这个还有什么意义？

家用机版《格斗之王XⅢ》偷跑，一个朋友激动地录了游戏开箱视频，结果不小心把下载码录了进去……然后这个严重的纰漏在事发两天之后才被发现，现在他只好守在PS3旁边悲催地等待下载内容上线，所以这里提醒各位玩家，乐极莫生悲。

最后给大家讲一个笑话：中国国家男子足球队。好，讲完了。

本期个人签名

“极心无二虑，尽公不顾私”，我果然做不了商君，那就尽量做个樗里疾吧。

近期大作轰炸是明显的事实，我竟然买了“战国香蕉3宴”，不知道能玩多少。感觉经过《黑暗之魂》洗礼后，其他游戏的满足感总是差了那么一点。

写这篇寄语时得知：《上古卷轴V》首周出货700万套。平时我对游戏销量啥的并不敏感，但这次感觉很欣慰，厚重坚实的传统游戏还是有市场的。

作为一个准果粉，只有iPhone 4和iPad 2还是显得单薄，所以近期把邪恶的念头放在了13寸MacBook Air上。不自觉地就在网上查询各种测评，越看越咽口水，一边骂自己手贱一边继续看别人的晒货帖，停不下来啊。其实心里已经明白——该发生的迟早会发生，我仿佛看到了天父在空中微笑着点头……

最近看了一道智力题：13个球外观一样，其中有一个次品，不知道次品比其他球轻还是重，无砝码天平称三次，求找出这个次品的确切方案。大家可以试试自己的脑瓜如何，友情提示：不少人一拍脑袋“嗨，这个简单啊……”给出的答案全都是错的，这道题的确不简单。我们这样的普通人没有类似的工作背景和思维习惯的话，诚实地说，这道题是相当难的。如果您轻松答上来，说明您是个极其聪明的人！



本期个人签名

想看《丁丁历险记》，自己去电影院又有点不好意思……



+NEW GAME SCHEDULE+

新作发售表

本表所收录的游戏发售时间为

红色字体为注目游戏
橙色字体为下载游戏
蓝色为不同区域版本

■ 推荐度由高到低依次为 S、A、B、C 级。

年末除了即将发卖的诸多日美大作，最受玩家期待的莫过于 PSV 的闪亮登场。由于 PSV 港版发售日与日版发售日接近，因此无疑会成为很多玩家圣诞节的最佳选择。11 月底港版 PSV 与相关游戏将开始接受预订，大家想要入手的话就赶紧行动起来吧！

XBOX360

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2011 年 11 月					
22 日	格斗之王ＸⅢ	The King of Fighters XIII	SNK Playmore	格斗	中文版
2011 年 12 月					
1 日	索尼克 世代 白色时空	ソニック ジェネレ－ションズ 白の时空	SEGA	平台动作	日版
1 日	Ever17	Ever17	5pb.	文字冒险	日版
8 日	龙珠 终极风暴	ドラゴンボ－ル アルティメットブラスト	NBGI	格斗	日版
15 日	最终幻想ＸⅢ -2	ファイナルファンタジ -XIII-2	Square Enix	角色扮演	日版
17 日	苍翼默示录 连续变幻 EX	ブレイブル－コンティニュアムシフト エクステンド	Arc System Works	格斗	日版
22 日	无双大蛇 2	无双 OROCHI2	Koei Tecmo	动作	日版
2012 年 1 月					
19 日	御姐武戏Ｚ神乐	お姉チャンバラＺ～カグラ～	D3 Publisher	动作	日版
26 日	装甲核心Ⅴ	ア－マ－ド・コアⅤ	Fromsoftware	动作	日版
31 日	灵魂能力Ⅴ	SoulCalibur Ⅴ	NBGI	格斗	美版
31 日	最终幻想ＸⅢ -2	ファイナルファンタジ -XIII-2	Square Enix	角色扮演	中文版
2012 年 2 月					
2 日	不死之身	ネバ－デッド	Konami	动作射击	日版
7 日	鬼泣 高清收藏版	Devil May Cry HD Collection	Capcom	动作	美版
7 日	漆黑Ⅱ	The Darkness Ⅱ	2K Games	主视角射击	美版
14 日	忍者龙剑传Ⅲ	Ninja Gaiden Ⅲ	Koei Tecmo	动作	美版
14 日	SSX	SSX	EA	体育	美版
16 日	二进制领域	バイナリ－ドメイン	SEGA	动作射击	日版
23 日	阿修罗之怒	アスラズ ラ－ス	Capcom	动作	日版
2012 年 3 月					
6 日	质量效应 3	Mass Effect 3	EA	角色扮演	美版
8 日	街头霸王对铁拳	ストリ－トファイタ－Ｘ铁拳	Capcom	格斗	日版
20 日	生化危机 浣熊市行动	Resident Evil：Operation Raccoon City	Capcom	动作射击	美版
27 日	龙之信条	Dragon's Dogma	Capcom	动作	美版
31 日	寂静岭 暴雨	Silent Hill：Downpour	Konami	动作冒险	欧版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2012 年内	死或生 5	格斗	2012 年内	链锯甜心	动作

Wii

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2011 年 11 月					
23 日	塞尔达传说 天空之剑	The Legend of Zelda: Skyward Sword	Nintendo	动作角色扮演	美版
23 日	太鼓之达人 Wii 决定版	太鼓の达人 Wii 决定版	NBGI	音乐	日版
2011 年 12 月					
1 日	假面骑士 巅峰英雄 Fourze	假面ライダ－クライマックスヒ－ロ－ズ フォ－ゼ	NBGI	动作	日版
1 日	富豪街 Wii	いただきストリ－ト	Square Enix	桌面棋牌	日版
15 日	一起来玩梦幻主题公园	いっしょに游ぼう！ドリ－ムテ－マパ－ク	NBGI	动作	日版
15 日	噗哟噗哟	ぷよぷよ！！	SEGA	益智	日版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2012 年内	零（新作）	动作冒险	2012 年内	马里奥聚会 9	动作
2012 年内	勇者斗恶龙Ｘ 觉醒的五大种族	角色扮演			

PLAYSTATION Portable

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2011 年 11 月					
23 日	战场的女武神 3 E2	战场のヴァルキュリア 3 EXTRA EDITION	SEGA	策略角色扮演	日版
23 日	魔法使与主人 新天地	魔法使いとご主人样 New Ground	QuinRose	文字冒险	日版
23 日	科学的超电磁炮	とある科学の超电磁炮	ASCII MEDIA WORKS	文字冒险	日版
23 日	七龙战记 2020	セブンスドラゴン 2020	SEGA	角色扮演	日版
23 日	流行音乐 携带版 2	ポップンミュ－ジックポ－タブル 2	Konami	音乐	日版
23 日	快盗狂热	スト☆マニ ～ Strobe ☆ Mania ～	D3 Publisher	文字冒险	日版
23 日	纸箱战机 爆发	ダンボ－ル战机ブ－スト	Level-5	角色扮演	日版
2011 年 12 月					
1 日	超越未来 修复时间之箭	ビヨンド ザ フュ－チャ－ フィックス ザ タイム アロ－	5pb.	文字冒险	日版
1 日	假面骑士 巅峰英雄 Fourze	假面ライダ－クライマックスヒ－ロ－ズ フォ－ゼ	NBGI	动作	日版
15 日	噗哟噗哟	ぷよぷよ！！	SEGA	益智	日版
17 日	默示之王	ロ－ド オブ アポカリプス	Square Enix	动作角色扮演	日版
22 日	魔法少女奈叶 A's 携带版 命运齿轮	魔法少女リリカルなのは A's PORTABLE － THE GEARS OF DESTINY －	NBGI	动作	日版
22 日	天魔黑兔 携带版	いつか天魔の黑ウサギ－ポ－タブル－	角川 Games	文字冒险	日版
22 日	边境之门	FRONTIER GATE	Konami	角色扮演	日版
2012 年 1 月					
12 日	超级机器人大战 OG 传说 魔装机神Ⅱ 邪神启示录	ス－パ－ロボット大战 OG サ－ガ 魔装机神Ⅱ REVELATION OF EVIL GOD	NBGI	策略角色扮演	日版
19 日	英雄幻想	ヒ－ロ－ズファンタジア	NBGI	角色扮演	日版
19 日	官能昔话 携带版	官能昔话ポ－タブル	Idea Factory	文字冒险	日版
26 日	我的朋友很少 携带版	仆は友达が少ないぽ－たぶる	NBGI	文字冒险	日版
26 日	机动战士高达 木马的轨迹	机动战士ガンダム 木马の轨迹	NBGI	策略	日版
26 日	恋爱番长 2 午夜课程	恋爱番长 2 ミッドナイトレッスン！！！	Idea Factory	文字冒险	日版
2012 年 2 月					
23 日	粘土世代	ねんどろいど じぇねれ～しょん	NBGI	角色扮演	日版
23 日	英杰传说 勇气双雄	テイルズ オブ ザ ヒ－ロ－ズ ツインブレイヴ	NBGI	动作	日版
23 日	薄樱鬼 幕末无双录	薄樱鬼 幕末无双录	Idea Factory	文字冒险	日版
23 日	车轮国与向日葵少女	车轮の国、向日葵の少女	5pb.	文字冒险	日版
2012 年 3 月					
15 日	魔法少女小圆 携带版	魔法少女まどか☆マギカ ポ－タブル	NBGI	角色扮演	日版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2012 年春	黑豹 2 如龙阿修罗篇	动作	2012 年春	Fate/ 新章 CCC	角色扮演

Nintendo 3DS

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2011 年 11 月					
24 日	绝代风华	FabStyle	Koei Tecmo Games	益智	日版
24 日	柏青哥天国 3D 赏金海物语 梦见少女与柏青哥之王决定战	パチパラ 3D プレミアム海物语 梦见る乙女とパチンコ王决定战	Irem	益智	日版
24 日	薄樱鬼 3D	薄樱鬼 3D	Idea Factory	文字冒险	日版
2011 年 12 月					
1 日	索尼克 世代 青之冒险	ソニック ジェネレ－ションズ 青の冒险	SEGA	动作	日版
1 日	料理妈妈 4	クッキングママ 4	Office Create	动作	日版
1 日	马里奥赛车 7	マリオカ－ト 7	Nintendo	竞速	日版
1 日	蜡笔小新 宇宙之友情笨蛋空手道	クレヨンしんちゃん 宇宙 DE アチョ－！？友情のおバカラテ！！	NBGI	动作	日版
8 日	世界足球 胜利 11 人 2012	ワ－ルドサッカ－ウイニングイレブン 2012	Konami	体育	日版
10 日	怪物猎人 3 tri G	モンスタ－ハンタ－3（トライ）G	Capcom	动作	日版
15 日	闪电十一人 GO 闪光・黑暗	イナズマイレブン GO シャイン・ダ－ク	Level-5	角色扮演	日版
15 日	噗哟噗哟	ぷよぷよ！！	SEGA	益智	日版
15 日	可爱小狗 3D	かわいい仔犬 3D	MTO.	模拟育成	日版
15 日	热血硬派国夫君 特别版	热血硬派くにおくん すぺしゃる	Arc System Works	动作	日版
15 日	萌萌大战争 现代版 3D	萌え萌え大战争☆げんだいば－ん 3D	System Alpha	策略	日版
22 日	SD 高达 G 世纪 3D	SD ガンダム ジ－ジェネレ－ション 3D	NBGI	策略角色扮演	日版
2012 年 1 月					
12 日	心灵相机 附身记事簿	心灵カメラ ～凭いてる手帐～	Nintendo	动作冒险	日版
12 日	皇牌空战 3D 纵横火网	エ－スコンバット 3D クロスランブル	NBGI	射击	日版
19 日	迷宫的彼方	ラビリンスの彼方	Konami	角色扮演	日版
19 日	节奏怪盗 R 皇帝拿破仑的遗产	リズム怪盗 R 皇帝ナポレオンの遗产	SEGA	动作	日版
26 日	生化危机 启示录	バイオハザ－ド リベレ－ションズ	Capcom	动作冒险	日版
2012 年 2 月					
2 日	垂钓 3D	Fishing 3D	D3 Publisher	体育	日版
14 日	新 Love Plus	NEW ラブプラス	Konami	模拟育成	日版
16 日	极限脱出 ADV 善人死亡	极限脱出 ADV 善人シボウデス	Chunsoft	文字冒险	日版
16 日	铁拳 3D	铁拳 3D プライム エディション	NBGI	格斗	日版
16 日	最终幻想 剧场韵律	THEATRHYTHM FINAL FANTASY	Square Enix	动作	日版
23 日	噩梦谜题 撞击 3D	ナイトメアパズル クラッシュ 3D	SEGA	益智	日版
2012 年 3 月					
1 日	哆啦Ａ梦 大雄的奇迹之岛	ドラえもん のび太と奇迹の岛 ～アニマルアドベンチャ－～	FuRyu	动作	日版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2012 年 2 月	牧场物语 起始的大陆	模拟经营	2012 年 3 月	初音未来 未来计划	音乐
2012 年内	新・光之神话 帕尔提娜之镜	动作			

PLAYSTATION3

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
		2011 年 11 月			
22 日	格斗之王 X Ⅲ	The King of Fighters XIII	SNK Playmore	格斗	美版
23 日	圣斗士星矢战记	圣斗士星矢战记	NBGI	动作	日版
		2011 年 12 月			
1 日	铁拳混合版	铁拳ハイブリッド	NBGI	格斗	日版
1 日	索尼克 世代 白色时空	ソニックジェネレ－ションズ 白の时空	SEGA	平台动作	日版
1 日	机动战士高达 EXTREME VS.	机动战士ガンダム EXTREME VS.	NBGI	动作	日版
1 日	超越未来 修复时间之箭	ビヨンド ザ フユ－チャ－ フィックス ザ タイム アロ－	5pb.	文字冒险	日版
8 日	龙珠 终极风暴	ドラゴンボ－ルアルティメットブラスト	NBGI	格斗	日版
15 日	最终幻想 X Ⅲ -2	ファイナルファンタジ -XIII-2	Square Enix	角色扮演	日版
15 日	海猫鸣泣之时 真实与幻想的夜想曲	うみねこのなく顷に散 ～真实と幻想の夜想曲～	Alchemist	文字冒险	日版
17 日	苍翼默示录 连续变幻 EX	ブレイブル－コンティニュアムシフト エクステンド	Arc System Works	格斗	日版
17 日	真恐怖惊魂夜 第 11 位访问者	真かまいたちの夜 11 人目の访问者	Chunsoft	文字冒险	日版
22 日	无双大蛇 2	无双 OROCHI2	Koei Tecmo	动作	日版
		2012 年 1 月			
12 日	时光跳跃	タイムリ－プ	Prototyoe	文字冒险	日版
26 日	装甲核心 V	ア－マ－ド・コア V	Fromsoftware	动作	日版
26 日	萌萌大战争 现代版 ++	萌え萌え大战争☆げんだいば－ん ++	System Alpha	策略	日版
31 日	灵魂能力 V	SoulCalibur Ⅴ	NBGI	格斗	美版
31 日	最终幻想 X Ⅲ -2	ファイナルファンタジ -XIII-2	Square Enix	角色扮演	中文版
		2012 年 2 月			
2 日	不死之身	ネバ－デッド	Konami	动作射击	日版
7 日	鬼泣 高清收藏版	Devil May Cry HD Collection	Capcom	动作	美版
7 日	漆黑 Ⅱ	The Darkness Ⅱ	2K Games	主视角射击	美版
14 日	忍者龙剑传 Ⅲ	Ninja Gaiden Ⅲ	Koei Tecmo	动作	美版
14 日	SSX	SSX	EA	体育	美版
16 日	二进制领域	バイナリ－ドメイン	SEGA	动作射击	日版
23 日	阿修罗之怒	アスラズ ラ－ス	Capcom	动作	日版
23 日	认真和我恋爱 R	真剑で私と恋しなさい！ R	Minatosoft	文字冒险	日版
		2012 年 3 月			
6 日	质量效应 3	Mass Effect 3	EA	角色扮演	美版
8 日	街头霸王对铁拳	ストリ－トファイタ－X 铁拳	Capcom	格斗	日版
20 日	生化危机 浣熊市行动	Resident Evil：Operation Raccoon City	Capcom	动作射击	美版
22 日	压倒性游戏 无限灵魂	压倒的游戏 ムゲンソウルズ	Compile Heart	角色扮演	日版
27 日	龙之信条	Dragon's Dogma	Capcom	动作	美版
31 日	寂静岭 暴雨	Silent Hill：Downpour	Konami	动作冒险	欧版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2012 年内	第 2 次超级机器人大战 OG	策略角色扮演	2012 年内	死或生 5	格斗
2012 年内	最后的守护者	动作	2012 年内	链锯甜心	动作

Nintendo DS

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
		2011 年 11 月			
24 日	绝代风华	FabStyle	Koei Tecmo Games	益智	日版
		2011 年 12 月			
1 日	尖帽子与爱打扮的魔法使	とんがりボウシとおしゃれな魔法使い	Konami	益智	日版
1 日	实况口袋棒球 14	パワプロクンポケット 14	Konami	体育	日版
8 日	监狱兔 游戏时间	USAVICH ゲ－ムの时间	NBGI	益智	日版
8 日	重装机兵 2 重装上阵	メタルマックス 2：リロ－デッド	角川 Games	角色扮演	日版
15 日	RPG 制作工具 +	RPG ツク－ル DS+	角川 Games	益智	日版
15 日	爆漫王 漫画家之道	バクマン。マンガ家への道	NBGI	文字冒险	日版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2012 年内	神秘房间	文字冒险	2012 年 3 月	学园的黑塔利亚	文字冒险

PLAYSTATION VITA

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
		2011 年 12 月			
17 日	苍翼默示录 连续变幻 EX	BLAZBLUE CONTINUUM SHIFT EXTEND	Arc System Works	格斗	日版
17 日	Noels 计划	Project N.O.E.L.S	Arc System Works	音乐	日版
17 日	网页三国志 触摸战斗	ブラウザ三国志タッチバトル	AQ Interactive	策略	日版
17 日	钓鱼（暂名）	FISH ON（暂名）	角川 Games	模拟育成	日版
17 日	终极漫画英雄对 Capcom 3	アルティメット マ－ヴル VS. カプコン 3	Capcpm	格斗	日版
17 日	真・三国无双 NEXT	真・三国无双 NEXT	Koei Tecmo	动作	日版
17 日	F1 2011	F1 2011	Codemasters	竞速	日版
17 日	地狱军团	地狱の軍団	Square Enix	动作	日版
17 日	默示之王	ロ－ド オブ アポカリプス	Square Enix	动作角色扮演	日版
17 日	忍道 2 散华	忍道 2 散华	Spike	动作	日版
17 日	VR 网球 4	パワ－スマッシュ 4	SEGA	体育	日版
17 日	未知海域 黄金深渊	アンチャ－テッド 地图なき冒険の始まり	SCE	动作冒险	日版
17 日	小小变异者	サワリ・マ・ク－ル	SCE	益智	日版
17 日	与大家一起	みんなといっしょ	SCE	益智	日版
17 日	大众高尔夫 6	みんなの GOLF6	SCE	体育	日版
17 日	勇者的记录	勇者のきろく	SCE	益智	日版
17 日	怪物雷达	モンスタ－レ－ダ－	Sony Marketing	益智	日版
17 日	@field	@field	Sonic Powered	动作	日版
17 日	真恐怖惊魂夜 第 11 位访问者	真かまいたちの夜 11 人目の访问者	Chunsoft	文字冒险	日版
17 日	梦幻俱乐部 ZERO 携带版	ドリ－ムクラブ ZERO ポ－タブル	D3 Publisher	文字冒险	日版
17 日	魔界战记 3 Return	魔界战记ディスガイア 3 Return	日本一	策略角色扮演	日版
17 日	块魂 拉伸	块魂 ノ・ビ～タ	NBGI	动作	日版
17 日	山脊赛车（暂名）	リッジレ－サ－	NBGI	竞速	日版
17 日	地牢猎手 同盟（暂名）	ダ－ククエスト	Ubisoft	角色扮演	日版
17 日	迈克尔・杰克逊 梦幻体验 HD	MICHAEL JACKSON THE EXPERIENCE HD	Ubisoft	音乐	日版

马里奥赛车 7

3DS 竞速 ■Nintendo ■无对应周边 CERO A 推荐度 A

这是“《马里奥赛车》系列”首次使用序号的作品，也是 3DS 平台上首款原创的《马里奥赛车》作品。游戏形式仍然是《马里奥》作品中的各种角色齐聚一堂进行卡丁车比赛，除了比速度之外，如何善用从道具箱中得到的龟壳和香蕉皮等物品陷害对手也是玩家们需要思考的策略。本作除了地面赛车外，还有在卡丁车上加装滑翔机而进行的空中飞行赛和水底下的竞速比赛，场景变化多端，合理地利用环境来战翻对手乐趣十足。



机动战士高达 EXTREME VS.

PS3 动作 ■NBGI ■无对应周边 CERO A 推荐度 A

无论是良好的对战手感，还是优秀的画面和机体建模，《VS》系列”在众多高达游戏中都称得上是当之无愧的 NO.1，在玩家群中有着良好的口碑。作为系列最新作，《机动战士高达 EXTREME VS.》在 2010 年 9 月 28 日发售后就受到了众多 FANS 的关注和好评。不过由于是在街机上，许多国内玩家都没有机会接触本作。如今 NBGI 终于宣布将本作移植到 PS3 平台，本作收录了《高达 0079》乃至《高达 OO》的热门机体，配合全新的“极限爆发”使战斗的爽快感进一步提升。



怪物猎人 3 tri G

攻略预定

3DS 动作 ■Capcom ■对应 3DS 扩张滑杆 CERO C 推荐度 S

虽然游戏在公布之初并未受到重视，但随着发售日的接近，本作的全貌也逐渐浮出水面。更有难度的 G 级任务，更为丰富的装备，新区域坦吉亚港，在 Capcom 接连放出的重磅消息轰炸下这款首次登陆任氏掌机的作品也逐渐被猎人众认可。从目前的消息来看，本作登场的怪物数量、武器数量都将达到一个新的高峰，而水中战的回归也让无缘尝试 Wii 版的玩家得以体验在水中狩猎的快感，狱狼龙、尾斧龙、翠水龙、白海龙等亚种更是挑动着每名猎人的神经。毫无疑问，这个冬天又将是狩猎的季节！



由于美版及欧版游戏的发售日经常会出现变动的情况，发售表中美版与欧版游戏如出现与实际发售日期有出入请谅解。游戏推荐中加有“攻略预定”Logo 的游戏代表今后杂志会制作攻略（但不一定是下期）。

游风艺苑

Gallery of Game Style

栏目主持 一刀

UGEE友基 特约

不知不觉又已到年底，为期一年的月度最佳作品评选活动也已进行了大半。在这近10个月的时间里，各路画手和读者朋友通过投稿和投票的方式表达了对本活动的支持和关注，在这里本刀向大伙儿说一声谢谢！这里需要说的是，尽管剩余的轮次已不多，但不要忘记我们在活动结束后会有一个“无冕之王”的评选，奖品和月度冠军是一样的。所以今后获大奖的机会反倒更大，还没有如愿拿到板子的朋友加油了！12月份的征稿中将继续采用Rainbow 3作为冠军奖品，希望大家喜欢。奖项具体设置请详见第115页“一刀有话说 特别版 Vol.42”。



肇庆 · APPLESEED

一幅取材自网游《剑侠情缘3》的作品。整体的蓝紫色基调给画面带来了一丝神秘气息，而画中人物略显忧郁的神态，不仅与画面的整体氛围相得益彰，而且使作品显得耐人寻味。





上海 · 冬小

迟到的万圣节贺图，据作者说人物是取材自《胧村正》，但被完全Q化的百姬和小狐仙绀菊，穿上搞怪的节日盛装后，还真的有点难以辨认啊！不过画面的整体感觉温馨可爱，显然是充满爱的作品啊！

南宁 · 魔星拉姆

尽管是在本栏目登场的新面孔，但魔星拉姆同学最近的表现真可谓是异常活跃，而他的作品个人特色鲜明，特别是在对光影的处理方面颇有独到之处，上图这幅《奥丁领域》同人作品也不例外，侧逆光的运用，使画面的层次感更强。



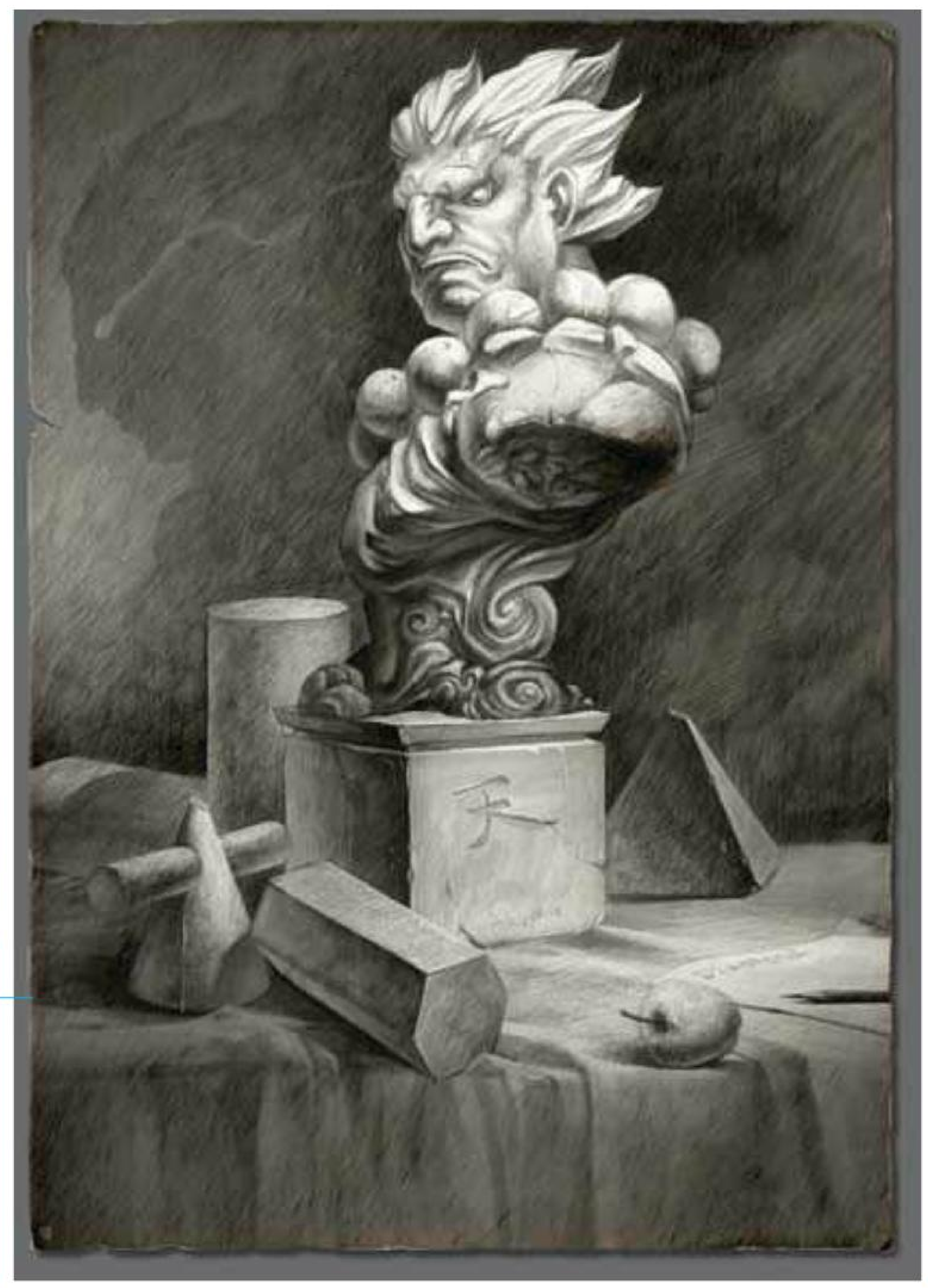
梧州 · 甘港璐

各路ACG人气MM大聚会了！根据你的阅历，能认出几个呢？注意，有个别MM是以特别造型亮相哦！此外，好像有奇怪的东西混进来了，你发现了它们（他们）了吗？



北京 · 马睿

诞生于马睿笔下的《女版但丁》和《女版马库斯》大伙应该还有印象，久违的他带来了原创作品《装甲少女和机械兽》，铠甲和机体的设计风格都非常华丽，MM也很辣，以她为主角的游戏一定很好卖！



深圳 · 韦煜

屡获月度冠军的韦煜是咱们的老朋友了，不过他的画风变化范围太大了，而且脑子里似乎有用不完的创意——把豪鬼画成素描写生这种事情，大概没几个人能做出来而且搞得这么有趣吧？

投稿须知

形式主要为单页的故事稿或者单幅画稿；请在画稿背后留下详细的联系地址及真实姓名（Email中也要注明），也请为自己的画稿起一个好听的名字，并讲述一下自己在作画时的感想，一并写在稿件的背后；画稿的题材方面请尽量与游戏有关，也欢迎原创稿件；信件投稿请注明“游风艺苑”收，Email稿件请寄往专用电子信箱 tt@ucg.cn ；稿件刊登后作者可以获得样刊一本，根据稿件水准稿费为40～100元不等，在刊登后一个月之内寄出。最后，欢迎大家踊跃投稿！

投选票，赢大奖，
中国玩家年度盛事邀您亲临其中！

北通 BETOP | MVP 原生铜

TV GAME大赏

2011年度最佳游戏中国玩家评选活动
本活动由北通 全程独家提供赞助

主办方：游戏机实用技术杂志社 | **主办媒体：** 游戏机实用技术 掌机王SP UCG.CN

每年一届的TV GAME游戏大赏是中国电视游戏玩家的年度盛事，自2007年举办以来今年已经是第五届。这五年来，无数的玩家与读者参与并支持了这项活动，不仅能为喜爱的游戏投上自己宝贵的一票，还能同时参加主机大奖抽选活动，可谓意义非凡。

今年的大赏依然由“玩家评选部分”和“媒体评选部分”两部分组成，我们衷心地希望广大读者能认真阅读活动流程与参与方式，以保证您的投票有效，投票结果将不影响参与中奖的资格与概率，无论采用回函表或是通过网络投票，您均有机会赢得大奖。我们联合北通公司为大家准备的奖品包括PSV、3DS等最新掌机以及全平台次世代家用机，同时还有大量北通精美实用游戏周边送给大家。投出您的选票，2011年度游戏盛世，让我们共同见证！

一 评选范围

本次评选分为3DS、NDS、PSP、Wii、X360、PS3以及跨平台七个类别，所有游戏均是2011年1月1日至2011年12月31日之间推出的作品。该候选名单中的所有游戏均由本次活动主办媒体的全体编辑几经斟酌后确定下来，代表2011年电视游戏领域最具影响力的游戏作品，您可以查看总第287期《游戏机实用技术》和总第171期《掌机王SP》阅读候选游戏的介绍。其中，专设的跨平台游戏指跨PS3和X360双平台的作品，此项为20个候选名额，其他类别则均为10个候选。

二 投票方式

1.回函投票

2011年度“TV GAME大赏（玩家评选部分）”选票将在本期杂志，也就是总第287期《游戏机实用技术》和总第171期《掌机王SP》附送，选票上将清晰罗列各个选项的候选游戏提名名单，请您在本选票背面的表格中选出您最喜爱的游戏，在游戏名前的方框内打勾即可。每个类别最多选择三项，请勿多选。选票填写完毕后，请装在信封内邮寄到以下地址，截止时间为2011年12月26日（以当地邮戳时间为准），并在信封正面注明“2011 TV GAME大赏”字样。邮寄地址如下：

收件人：游戏机实用技术杂志社

地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱

邮编：730000

2.网络投票

通过UCG官方网站ucg.cn开放的网络投票系统进行投票，并且可以实时查看当前投票结果。通过网络投票参与评选将和回函投票拥有相同的效果。

三 评选流程

■总第287期《游戏机实用技术》（2011年12月A）和总第171期《掌机王SP》

2011年度“TV GAME大赏（玩家评选部分）”回函表发放。

■总第289期《游戏机实用技术》（2012年1月A）

2011年度“TV GAME大赏 媒体评选部分”评选结果公布。

■总第290、291期春节合刊《游戏机实用技术》（2012年1月B、2月A）和同期的《掌机王SP》

2011年度“TV GAME大赏 玩家评选部分”评选结果和中奖名单公布。

届时，您还可以通过UCG官方网站ucg.cn的相关页面来查询评选结果和中奖名单。

四 奖品设置

一等奖 3名 主机豪华套装

任选一套（赠品具体外观以实物为准）



PS3 Slim+PS MOVE



新版X360+Kinect



Wii+Wii MOTION PLUS



PSV+游戏一款

二等奖 6名 次世代主机

任选一台（赠品具体外观以实物为准）



三等奖 200名 北通精美周边

产品列表与参考图片如下，届时随机赠送



MVP球王2
无线锂电震动版



北通“动力堡垒”
专用外挂电池



北通“魔方炫音”
PSP通用线控耳麦



北通MVP
特洛伊双振动无线手柄



北通阿修罗
360震动手柄



北通原生铜
HDMI高清线



北通中国风保护胶套
PSP厚硅胶套



北通中国风晶透水晶盒
PSP水晶盒



原生铜迷你
USB高速数据线



原生铜微型
USB高速数据线

口袋玩家 Vol.49

全彩32开224页+DVD+阿尔修斯圆盘开瓶磁贴



本辑《口袋玩家》带来特别企划《图鉴问答——目标是成为口袋妖怪博士》，通过一系列的问答，来测测自己的口袋妖怪图鉴知识。卷首特辑《杉森建谈口袋妖怪的设计》，通过对这位PM设计大师的访谈，来更多地了解口袋妖怪设计中不为人知的细节。研究所带来《梦世界全攻略·新篇》，全面介绍经过一年时间更新后的《黑·白》梦世界。口袋小说新增连载作品《千年》，独特的世界观带来风格独特的口袋故事。《口袋妖怪详尽分析》则继续分析水系的6只口袋战士！光盘收录《宠物小精灵BW》最新动画、《DP》补完以及《ANA 7》。

11月30日 全国上市

模魂志 Vol.63

大16开160页+DVD



全新高达动画《高达AGE》于10月播放，虽然作品的题材定位出乎玩家所料，不过其中的机体依然是模型制作的优秀素材。本辑将以主角机高达AGE-1为基础，为大家展示各种出乎意料的改造可能。MG沙漠高达为W迷再度带来了感动，本辑将火速攻略这款趋近完美的模型。在逐步逼近圣诞商战之际，各成品玩具商也加紧了商品推出的步伐，而新近发售的多款美少女人形以及潮流玩具将在本辑进行详细的实物评测。

11月30日 全国上市

游戏·人 Vol.44

大16开136页+音乐CD

在年末商战最火热之时上市的最新一辑《游戏·人》，将为您深度挖掘近期大作的幕后故事。"工作室物语"栏目将介绍Sledgehammer工作室的《现代战争3》开发秘话，展现这款史上第一大作的幕后点滴。"热点追踪"将追踪《未知海域3》的开发历程，揭露系列不为人知的秘密。"斑斓之书"则是从文化背景层面探索"沙漠中的亚特兰蒂斯"，讲述乌巴城的千古之谜。为纪念Xbox诞生十周年，本辑"传世之书"特别打造Xbox回顾特企，其中定有你不知道的故事。本次"游戏人物"讲述的是业界历史上最叛逆"坏小子"饭野贤治的故事。此外还有反恐十年、骑士制度探秘、东瀛采风等斑斓题材。



12月上旬 全国上市

掌机王SP Vol.171

全彩32开208页+DVD光盘+精美赠品

本辑带来《超级马里奥3D大陆》的超详尽攻略，包含所有星星金币的收集指南和隐藏要素揭秘。PS一代名作《跨过我的尸体》推出PSP版，本辑也将带来其流程攻略并公开全部神明的解放条件。专题企划以"旅行"为主题，诚邀各位读者跟随作者一同进入掌机世界，来一次二次元之旅。另外本辑还有《初音未来 女歌手计划 扩张版》的详尽特快以及《最终幻想 零式》、《火影忍者 疾风传 终极冲击》的后续研究。本辑赠品是《小小变异者》的主题海报。



已上市 各地报刊亭销售中

卡牌·桌游 Vol.14

16开80页+Mini音乐CD



《卡牌·桌游》第14辑11月24全国上市，本辑带来"德国埃森桌游展"、"中国第一届桌游博览会"和"2011国际玩家大奖评选"等三大活动的特别报道，此外还有《关公邮票三国杀》赏析、《三国智》牌组构造技巧、《魔法英雄：石泣》扩展英雄使用技巧、《暗杀神》一扩前瞻等热门桌游的分析文章，"桌游上手区"板块为大家带来《电厂经理》、《PZA》、《地牢任务》、《夜幕降临》等4款桌游的介绍，TRPG板块则是《强化怪物指南》和《浅谈带团技巧》两篇技巧性文章，敬请桌游玩家关注。

已上市 各地报刊亭销售中

X360专辑 Vol.16

大16开240页+数据DVD光盘



两大FPS王者《COD 现代战争3》&《战地3》、两大跨平台力作《狂暴》&《蝙蝠侠 阿克汉姆城》、两部丧尸大片《丧尸围城2 番外篇》&《死亡岛》，外加最强独占巨作《战争机器3》，构成本辑的七大典藏攻略！单机详解、网战心得、地图资料外加全成就指南，应有尽有，看点满载！三大独立策划奏出年末最强音，卷首特辑：《金枪盛世——射击大作终极对决》，独家策划：《上古造世录——记Bethesda Softworks二十五年历程》外加《Xbox帝国旗舰的辉煌——光环十周年纪念》。成就集中赢本辑献上格斗游戏祭！光盘赠送X360游戏视频攻略、最新游戏升级文件、精美壁纸、实用软件等实用内容！

已上市 各地报刊亭销售中